Глава 1.

Тайна основания Империи

- Д-да, я согласна.

Союн все еще боялась людей. Она могла говорить, но любой разговор становился для нее непосильной задачей.

Она испуганно дрожала, стоя рядом с Виидом в прекрасном подвенечном платье.

«Я помню тот день, когда она попросила меня стать ее другом». - Покачал головой Виид.

Тогда она заговорила с ним лишь для того, чтобы вернуть свои выпавшие после смерти вещи. Сегодня он услышал ее голос во второй раз.

«Думаю, и сейчас причина в том же. Она не может получить кольцо Слоуа, не поучаствовав в этой свадьбе. Впрочем, мне это даже на руку. Было бы обидно потерять вещь, которую невозможно купить».

Виид знал, что человеческая жизнь полна недоверия и недопонимания. Держа в своей ладони теплую руку Союн, он догадывался, что она сейчас чувствует.

- Все хорошо. Я вас прекрасно понимаю.

Ради редких предметов, он поступил бы точно так же.

«Чтобы получить их, я бы согласился даже спеть».

Будучи орком Каричи, он пел перед началом каждого сражения. Ради того, чтобы выполнить это задание, он был готов выступить с концертом, даже в самом Колизее!

«Наверное, мне нужно перед ней извиниться».

Когда они сражались с Воинами Хаоса в подземелье Инферно, она погибла, защищая его. Если бы не она, он врядли смог завершить задание.

- Причина...по которой я не могла говорить... - Губы Союн предательски дрогнули.

Вокруг веселились гости, играла музыка, но девушке было не до них. До сих пор она никому не рассказывала о тяжелом бремени, которое несла. Для нее даже мысли о нем, были болезненными.

Губы Виида тронула едва заметная улыбка.

- Я знаю.

- Простите?

- Вы можете ничего не говорить. Я вас понимаю.

Виид смотрел на нее так тепло, словно она была самой дорогой вещью, которую ему доводилось получать.

«На то, чтобы понять человека, нужно время... Теперь я понимаю что она, как и я, любит получать редкие предметы».

Если б кто-то из ее знакомых, узнал, что она теперь может говорить, это было бы сродни грому среди ясного неба. Союн, впервые за многие годы, открыла небольшую часть своего сердца другому человеку. Но Виид об этом не подозревал, поэтому его мнение о ней ничуть не изменилось.

- ...

- Давайте поговорим чуть позже, когда все это закончится.

Последним этапом свадебной церемонии был праздничный ужин. Столы ломились от множества редких блюд, достойных стола даже самого искушенного короля.

- Призываю Рыцаря Смерти Ван Хока, призываю Лорда Вампиров Торидо.

Ван Хок и Торидо появились на свадьбе.

- Хозяин, с кем мы должны сразиться?

- Вы призвали меня в место, где собралось так много дворян! Хозяин, неужели вы сделали это только ради того, чтоб накормить меня вкусной и благородной пищей?

Они подозревали, что Виид их позвал не просто так. И вскоре их сомнения полностью оправдались. Виид достал кучу сумок и рюкзаков, и раздал их своим подчиненным.

- Парни, я хочу, чтобы вы собрали всю еду, какую только сможете.

Получив в подарок на свадьбу большую сумму денег и множество ценных подарков, он еще думал о еде!

Он набивал свои сумки тортами, печеньем, фруктами и десертами, состоящими из редких ингредиентов. Эти сложные блюда он в дальнейшем хотел воссоздать.

Чтобы повысить мастерство готовки до высшего уровня, ему было необходимо узнать рецепты этих блюд.

Союн, смущаясь, ходила вокруг столов и собирала фрукты, когда внезапно к ней подошел Виид.

- Если вы хотите собрать побольше, вам нужно научиться правильно укладывать еду.

Для нескольких сотен дворян было приготовлено огромное количество блюд.

Ван Хок, Торидо, Союн, Золотая Птица и Серебряная, ходили меж столов и собирали еду.

- Чтобы не повредить продукты, нужно их уравновесить, учитывая центр тяжести. Это основано на опыте, который я получил, работая с большими каменными блоками.

Он четко уяснил, что укладывая еду в сумку, надо учитывать ее размер и вес. Это знание позволило ему совершить невозможное – используя различные блюда, он построил 15-ти

уровневую башню. Точнее, он построил три башни – из фруктов, пирожных и печенья. Создавая их, он использовал разного размера блюда, бутылки из-под ликеров, и пластиковую посуду. (Затрудняюсь даже представить, как это выглядело, и зачем он это сделал)

Можно сказать, он стал экспертом в этой области.

Виид спешил, понимая, что праздник не продлится вечно.

Он был очень доволен подарками, которые получил!

Благородных гостей не волновало, что женихом и невестой были Виид и Союн.

И вот, наконец, наступил закат. Золотистое солнце, медленно покинув двор замка, пробежалось по полям и исчезло за горизонтом.

После чего улыбающиеся дворяне и веселящиеся маги, рассеялись, словно дым...

«Дзинь!»

Вы исполнили заветное желание Слоуа.

Вы изучили навыки, запечатанные в кольце Слоуа.

«Мудрость Слоуа»

Количество максимальной маны, навсегда увеличилось на 3500.

«Благословение Слоуа»

Ваша удача навсегда увеличилась на 20.

Незначительно увеличилась сопротивляемость магии.

«Свадебные клятвы»

С помощью священных колец вы можете делиться друг с другом своим здоровьем.

Если ваше здоровье опустится до критически низкого уровня, владелец второго кольца может отдать вам до 50% своего здоровья.

Когда ваше здоровье снижено, вы можете использовать специальные навыки своей второй половины на 70% мастерства.

Ограничения:

Кольца невозможно продать или передать третьему лицу.

Брачный союз можно разорвать, только разрушив кольца.

После этого, Виид, Союн и живые скульптуры, вновь оказались в Подземелье Инферно. На губах Виида сияла довольная улыбка. Свадьба оказалась довольно прибыльным делом.

Они вернулись в подземелье к финальному этапу Войны Племен. Как раз шло сражение за обладание магическим кругом, в котором была заключена невероятная сила.

Заключительный этап квеста уровня сложности S.

Рядом с местом, где умер Кубичуи, Виид заметил странное свечение. То были части тела павшего в неравном бою Золотого Человека.

С помощью Крыльев Света, Виид переместился к этому месту. Он хотел собрать фрагменты тела Золотого Человека и его вещи.

- Собирайте останки Золотого Человека. Все, что сможете найти.

Виид бегал по полю боя и собирал даже самые маленькие золотые частички. Тем же самым занимались Золотая Птица и Серебряная. Они искали весь день, но в результате, смогли найти всего лишь треть от того, что когда-то было Золотым человеком.

- Вы сможете...его...восстановить? - Превозмогая себя, еле слышно спросила Союн.

Сердце Союн разрывалось от боли. Ей было очень жаль милого и храброго Золотого Человека.

Виид покачал головой.

- Я смог бы его снова оживить, но слишком уж мало золота от него осталось.

Союн еще больше загрустила. В уголках ее прекрасных глаз появились хрусталики слез.

Золотая Птица, Серебряная и Желтый тоже зарыдали, оплакивая потерянного друга.

В тот момент, когда Виид увидел командира Рыцарей Инферно, перед ним появилось уведомление о завершении квеста.

Последний этап задания уровня сложности S, наконец, был завершен!

Но Виид не ушел - он продолжил поиски фрагментов тела Золотого Человека.

- Золотой Человек, я не могу отказаться от тебя так легко.

Виид разгребал руками землю, собирая малюсенькие золотые частички. Делал он это не потому, что ему было жаль золота - он просто был благодарен Золотому Человеку, пожертвовавшему ради него своей жизнью. Золотой человек, не испугавшись Великого Воина Хаоса, верхом на Желтом, бросился ему на помощь.

Смелый и преданный Золотой Человек. Он атаковал, не обращая внимания на раны, оставленные на его теле огненными мечами Воинов Хаоса! Для Виида это имело огромное значение.

Чтобы найти как можно больше золота и ускорить поиски, Виид, с помощью своих кузнечных навыков, создал сито для просеивания песка. Но даже с его помощью, смог найти лишь незначительную часть. В итоге он был вынужден признать, что значительная часть тела Золотого Человека, утеряна безвозвратно.

- Вынужден признаться, я не смогу восстановить его из того, что есть.

Большая часть тела Золотого Человека развеялась в пыль.

- Значит, по прибытии в Мору, мне придется заняться добычей золота.

Закончив с поисками, Виид направился к командиру Рыцарей Инферно.

- Я восхищен мужеством Рыцарей Инферно, победивших Воинов Хаоса и защитивших магический круг.

Командира Рыцарей Инферно, ответившего на его приветствие, звали Иван.

- Спасибо вам огромное. Если бы не ваша помощь, мы бы ни за что не справились с этой сложной задачей. Только благодаря вам, мы смогли защитить магический круг и победить Кубичуи.

- А что произошло после того, как Кубичуи умер?

В принципе, Вииду был неинтересен ответ на этот вопрос, но он чувствовал, что должен его задать.

Он боялся, что после смерти Кубичуи, Рыцари Инферно попытаются отобрать у него Красный Звездный Меч.

Условия для завершения задания были выполнены в тот момент, когда он добыл драконий меч. Однако, с помощью этого оружия, можно было уничтожить магический круг.

- После того, как умер мерзкий Лич, появился Костяной Дракон. - Начал рассказ Иван.

- ...

Виид понял, что отношение к нему Рыцарей Инферно, не изменилось даже после того, как была отменена скульптурная трансформация. Они по-прежнему относились к нему с неприязнью. Впрочем, учитывая то, что он до этого на них охотился, это было не удивительно.

- После того, как Костяной Дракон съел Кубичуи, Воины Хаоса полностью потеряли контроль. К счастью, мы смогли объединиться с Огненными Гигантами и их уничтожить. Но все равно, наши потери оказались слишком большими.

- Я понимаю. Гибель такого количества воинов - большая утрата.

- Но если бы Кубичуя не умер, мы бы и вовсе не смогли с ними справиться.

- Я думаю, с вашей силой и навыками, вы смогли бы справиться не только с Воинами Хаоса,

но и с Кубичуи, Иван.

- Мы не заслуживаем такой похвалы.

Конечно, это было всего лишь уловкой, похвалить собеседника, сказав, что он сильнее своего противника. Виид просто хотел повысить уровень дружелюбия с этим могучим воином.

И Иван смягчился.

- Вы прошли длинный и трудный путь! Обычные люди не смогли бы здесь выжить. - Немного помолчав, промолвил он.

В какой-то степени, он был прав. Добираясь сюда, они действительно преодолели немало трудностей, но Виид не собирался жаловаться. Его больше беспокоила награда за выполненный квест. Только ради нее он сейчас пытался подружиться с Иваном.

- Этот магический круг был создан человеческим магом Имболом. Он защищал нашу расу с незапамятных времен, держа под контролем нестабильную силу Джиголаса. - Продолжил Иван после небольшой паузы, махнув рукой в сторону большого круга.

Диаметр круга, в центре которого, то расширяясь, то сужаясь, пульсировала огненная магия, составлял не менее сотни метров.

Этот огонь не уступал своей яркостью солнцу!

Это было великолепное зрелище. Оно зачаровывало зрителей, и они начинали вести себя как маленькие дети, любящие играть с огнем.

Этот круг, сверкающий ярче многих драгоценных камней, собирал ману со всего Джиголаса. Если бы не он, Джиголас был бы уже давно разрушен или затоплен лавой.

Многие племена смогли выжить только потому, что магический круг мог поглощать и удерживать нестабильную силу Джиголаса.

- Кубичуи хотел поглотить силу круга, чтобы стать повелителем всех племен. Правда, единственное, чего он в итоге смог бы добиться, это уничтожение всего мира.

Если бы ему это удалось, он стал бы монстром, равным по силе дракону.

Во время боя, пространство вокруг круга сильно пострадало - стены покрылись трещинами, а в одном месте даже рухнул потолок.

Огненная энергия пульсировала, то расширяясь, то сужаясь, словно хотела вырваться из плена круга. Правда, круг постепенно восстанавливал свои повреждения. Трещины на стенах потихоньку затягивались, а дыра в потолке наполнялась камнями, вперемешку с песком.

Через некоторое время пульсация энергии прекратилась, и глазам Виида предстал идеально ровный круг!

«Дзинь!»

Вы увидели Огненный Круг Архимага Имбола.

Ваше здоровье увеличилось на 900.

Выносливость увеличилась на 35.

Сопротивление огню навсегда увеличилось на 7%.

Углубляются знания о принципах создания маны.

Но эти знания имеют значение только для шаманов, заклинателей и магов.

Вы смогли увидеть созданный в древности магический круг.

Характеристика Искусство увеличивается на 4.

Мудрость увеличивается на 2.

После того, как магический круг Имбола был восстановлен, перед Виидом, одно за другим, замелькали окна информационных сообщений.

«Дзинь!»

Задание Красный Звездный Меч выполнено (3)

Вы смогли уничтожить Великого Воина Хаоса Кубичуи и вернуть Красный Звездный Меч.

Но, несмотря на это, в будущем меч дракона может снова стать угрозой для этого мира.

Пока же племена Джиголаса смогут некоторое время наслаждаться миром и покоем.

То, что скульптор смог выполнить это задание, иначе, как чудом, не назовешь.

Награда за выполнение квеста:

Красный Звездный Меч и Золотая Птица обладают знаниями о создании империи.

Ваша Слава увеличивается на 5200.

В награду за успешное выполнение задания вы получаете титул - Наследник Империи

Нифльхейм.

Завершив невероятно сложный квест, вы завоевали доверие всех авантюристов.

Вы сможете возглавить любой орден и любое королевство.

Сможете получить покровительство короля любого королевства.

Сможете объединить под своим началом всех авантюристов и воров Версальского Континента.

Благодаря успешному завершению задания, ваша отрицательная слава уменьшилась на 1200.

В награду за успешное выполнение героического квеста, все ваши характеристики и навыки увеличиваются на 7.

Вы получили уровень.

Вы получили уровень.

...

Ваша репутация со всеми племенами Джиголаса, за исключением Воинов Хаоса, изменена на нейтральную или дружескую. Однако Огненные Гиганты, по-прежнему, будут относиться к вам враждебно.

Увеличился уровень дружелюбия с большинством северных племен Версальского Континента.

На Версальском континенте увеличилось уважение к профессии скульптора. Как скульптор, вы теперь сможете в некоторых ресторанах питаться бесплатно.

Цены на ваши скульптуры, по всему континенту, выросли в несколько раз.

В итоге, Виид получил 9 уровней, огромное количество славы и покровительство королей. Благодаря этому покровительству, он мог получить немало квестов высокого уровня. В каждом королевстве были героические квесты на открытие тайн и поиск сокровищ.

Виид теперь мог получить аудиенцию у любого короля Центрального Континента и получить у него квест.

Он даже представил себе, как это будет выглядеть.

- Только вы можете выполнить это задание!

- Я могу поручить это задание только лучшему скульптору. Но вы не сможете справиться в одиночку, поэтому возьмите себе в помощь каких-нибудь людей.

После этого он пошел бы на центральную площадь города и использовал Рев Льва.

- У меня есть квест. Кто хочет присоединиться?

К нему бы устремилось множество людей – мужчины и женщины, старики и дети. Он бы без стеснения воспользовался их услугами во время выполнения квеста.

Он бы мог получить великолепную награду, построив что-то наподобие пирамиды королевства Розенхайм. Мог бы, собрав авантюристов, отправиться выполнять какой-нибудь грандиозный квест, похожий на тот, где он сражался с орденом Эмбиню.

«Ху-ху-ху».

Конечно, это была не единственная его награда.

Еще он получил Красный Звездный Меч.

Он до сих пор не знал, сможет ли использовать его в бою. Но самое главное – он завершил квест уровня сложности S. На губах Виида появилась счастливая улыбка.

«И я, наконец, могу вымыть свои волосы».

Ему казалось, что если он этого не сделает, то в будущем провалит какое-нибудь важное задание. Чтобы этого не случилось, он был готов пойти на все. Поэтому, прежде чем приступить к дальнейшему исследованию Джиголаса, ему нужно было вымыть голову. Вот только сделать это было негде.

- 9 Уровней, эмм ... вызываю окно характеристик!

Имя персонажа: Виид

Ориентация: Бой

Уровень: 392

Класс: Легендарный Скульптор Лунного Света

Титул: Командующий охотой на Имуги

Слава: 37983

Здоровье: 31360

Мана: 17,905

Сила: 1,378

Ловкость: 1,065

Живучесть: 172

Интеллект: 198

Боевой дух: 497

Выносливость: 226

Мудрость: 205

Искусство: 1889

Харизма: 414

Удача: 75

Лидерство: 706

Вера: 115 +435

Обаяние: 210 +30

Стойкость: 455

Благородство: 36

Концентрация: 25

Храбрость: 107

Атака: 5641

Защита: 1820

Сила нежити: 298

Сопротивление магии:

Огонь: 27%

Вода: 31%

Земля: 35%

Черная магия: 0%

+ Все характеристики увеличены на 20.

+ Искусство увеличено на дополнительные 80 очков.

+ В лунную ночь все характеристики увеличиваются на 30%.

+ Теперь вы можете идентифицировать большее количество предметов

+ Вы можете изучить все производственные навыки до уровня мастера. Это касается всех навыков переработки и производства. Вы можете достигнуть вершин во всех профессиях.

+ Скульптуры с высокой художественной ценностью будут увеличивать вашу славу.

+ Благодаря скульптурам и производственным навыкам, боевому опыту и успешно выполненному квесту, ваши характеристики, в общей сложности, увеличились на 132 очка. Если вы сможете увеличить свои характеристики еще на 100 очков с помощью одних лишь производственных навыков и скульптуры, то получите титул Мастера-Ремесленника.

+ Браслет Барахана, который в настоящее время на вас одет, увеличивает все ваши характеристики на 15.

+ Вы получили специальную характеристику Некроманта – Сила Нежити.

Усердно работая, Виид смог не только значительно поднять свои характеристики, но и увеличить уровень, который сейчас вплотную приближался к отметке 400. Правда, большую часть опыта он получил, выполняя это задание.

- Хм, Сила Нежити. Это что за характеристика?

В окне персонажа появилась новая, зловещая характеристика.

- Ладно, проверить характеристику Сила Нежити.

Сила Нежити

Эта характеристика появляется, если вы долгое время находитесь в облике нежити.

Вы не сможете добавлять очки в эту характеристику – они добавляются автоматически, когда вы получаете опыт, находясь в образе нежити.

Когда вы превращаетесь в нежить, эта характеристика увеличивает ваш интеллект и силу черной магии. У представителей светлых рас она вызывает побочные эффекты.

Сила Нежити быстро растет во время сражений. Кроме того, эта характеристика может увеличиваться за счет других, таких как благородство, харизма, вера и удача.

Сила нежити быстро увеличивается, если вы долгое время находитесь в облике нежити. Но если она превысит показатели остальных характеристик, вы больше никогда не сможете вернуть свой обычный вид.

Полученная характеристика была полезной, но ее побочные эффекты Виида испугали. Конечно, он бы не стал обычной нежитью, а превратился в Лича. И тогда ему б пришлось непрерывно охотиться, зарабатывать миллионы единиц опыта и поднимать эту характеристику.

- 298. Достаточно высокая цифра. Эта характеристика начинает меня беспокоить.

Из-за высокого уровня Силы Нежити, характеристика Веры значительно снизилась.

- Никогда прежде не слышал о существовании такой характеристики.

Он не встречал о ней упоминаний даже на форумах Королевской Дороги.

Скорее всего, она появилась еще и из-за того, что его показатель отрицательной славы был слишком высок. Это была расплата за то, что он слишком долго находился в теле Лича.

- Когда вернусь в Мору, надо попросить Альверона меня благословить.

Впрочем, сделать это мог не только Альверон, но и любой другой представитель ордена Фреи.

- Я завершил трудновыполнимый квест, - облечено вздохнул Виид, после чего повернулся к Золотой птице. - Что мне нужно сделать, чтобы основать империю? Смогу я, основав империю, собирать с нее налоги и раздавать дворянские титулы?

Разговор был сразу же омрачен жадностью Виида, который вместо того, чтобы откусить маленький кусочек, хотел съесть сразу весь пирог! Как всегда, его интересовали одни лишь деньги!

Некоторое время Золотая Птица колебалась, но потом, все же, ответила:

- Для того, чтобы создать империю, нужно выполнить несколько обязательных условий.

Виид в этом и не сомневался. Он понимал, что одного лишь завершения квеста, пусть и уровня сложности S, будет для этого явно недостаточно.

- Так какие условия я должен выполнить, чтобы возродить империю Нифльхейм?

- Чтобы построить империю, вам надо получить благословение богов Версальского континента. Для этого, вам нужно получить благословение трех глав религиозных орденов.

С Орденом Фреи у него не должно было возникнуть проблем - он завершил все задания, которые давал ему этот орден. Кроме того, он был дружен с главой ордена - Альвероном. Иметь связи с представителями власти, как оказалось, было выгодно!

Его отношения с орденом Маталлост тоже были неплохими. Виид не сомневался, что после того, как он позволит им построить в Море свой храм, они не откажут ему в поддержке.

- Если этого будет недостаточно, я выполню для них несколько сложных квестов или подкуплю пожертвованиями и подарками.

Он знал, что лучший способ поднять дружелюбие - это выполнить для ордена какой-нибудь квест и подарить ценный подарок.

- Я уверен, у меня не возникнет проблем с благословениями богов.

Кроме того, благословение ордена Фрей должно было помочь ему быстро развить империю. Правда, как оказалось, это было не последним условием.

- Еще вы должны объединить под своим началом несколько северных племен. В состав империи должны войти территории, самое малое, пяти этнических групп.

Гномы, эльфы, орки, варвары и люди. Представители этих рас на Версальском Континенте встречались чаще всего, но не все из них были доступны игрокам.

«Значит ли это, что мне нужно выбирать только те расы, которые доступны игрокам? Или подойдут любые?»

Во втором случае он смог бы использовать живые скульптуры, так как их тоже можно было считать отдельной расой. Или забытое наследие императора Гейхара фон Арпена - авиаков небесного города Лавиаса.

Этот вопрос ему нужно было выяснить в первую очередь.

Виид чувствовал, что вскоре получит новый квест, еще более сложный, чем все предыдущие, но ради основания империи он был готов его выполнить.

- Кроме того, чтобы основать империю, вы должны освободиться от своих грехов. Если ваша отрицательная слава останется такой же высокой, ни один рыцарь или дворянин вас не поддержит.

Виид знал, как можно быстро уменьшить отрицательную славу. Для него это не было большой проблемой.

- Это все условия? Или есть что-то еще?

- Для создания империи вам потребуется огромная территория и большое количество людей.

- 200000 человек хватит? - Население Моры было достаточно большим.

- Вам понадобится, как минимум, 10 миллионов человек. Чтобы люди могли спокойно повышать свои навыки и развивать таланты, вы должны будете создать множество гильдий. Вы должны будете периодически очищать свои земли от воров и монстров, чтобы ваши подданные чувствовали себя в безопасности.

Виид нахмурился.

- Для защиты населения от монстров, мне придется построить несколько крепостей. Я правильно понял?

- Да. Кстати, есть еще одно условие. Вы должны создать армию, включающую в себя не менее 500 элитных рыцарей и 30000 солдат.

- Надеюсь, это все?

- Нет. Культура и Искусство должны быть достаточно высокими. Чтобы мастера могли развивать свои навыки до высшего уровня.

У Виида на лице было такое выражение, словно он только что потерял все свои деньги. Он чувствовал себя ребенком, у которого родители забрали деньги, подаренные родственниками на Новый Год.

- Я так подозреваю, это еще не все условия?

- Вы должны будете добыть большое количество железа высшего качества. Построить дороги, чтобы по ним могли с комфортом путешествовать купцы. Наладить торговые связи с соседними государствами.

Чтобы основать империю, предстояло преодолеть немало трудностей.

- Придется пока развивать Мору. А в будущем можно будет использовать ее, как полигон для создания империи. - В конце концов, смирился Виид.

Он мечтал, что сможет быстро построить империю, но отступил, столкнувшись с суровой реальностью.

- В этом мире ничего нельзя получить просто так.

- Что ж, похоже, я узнал все, что хотел. Подойдите, пожалуйста, ко мне. - Сказал Виид Золотой Птице.

- Зачем? Что случилось?

- Мне нужно поговорить с вами с глазу на глаз.

Желтый и Торидо, поняв, что сейчас произойдет, попятились.

Эти двое знали Виида лучше, чем кто-либо другой, и не решались к нему приближаться, когда он был в таком настроении.

Но Золотая Птица, ничего не подозревая, только кивнула.

- Ван Хок, Торидо, готовьтесь бою. - Приказал Виид своим подчиненным.

- Что случилось? Битва ведь закончилась. - Удивленно спросила Золотая Птица, склонив голову набок.

Она так и не смогла понять смысла происходящего!

- Сожалею, но у меня нет другого выбора, кроме как вас избить. Вперед ребята!

Первые удары Золотой Птице нанес Виид! Он бил с такой силой, что с ее перьев даже посыпалась золотая пыль!

Ван Хок и Торидо били вполсилы, так как Золотая Птица не была их врагом.

Может, это был и не лучший способ воспитания, но зато самый эффективный!

- Это же несправедливо. Я просто сказала правду.

- Кажется, я ударил вас недостаточно сильно.

В этот момент, Виид внезапно понял то, что изначально упустил из виду. Для основания империи недостаточно просто иметь землю и замок. Выполняя задание, он узнал историю живых скульптур и завоевал дружелюбие некоторых северных племен.

Он стал преемником императора Гейхара фон Арпена и наследником империи Нифльхейм!

Он пока не понимал, зачем ему это нужно, но надеялся, что сможет со временем в этом разобраться.

Пока он размышлял, здоровье Золотой Птицы сильно просело, но он проигнорировал этот факт.

- Награда, которую я получил, вызывает лишь досаду и разочарование.

Виид решил, как следует, проучить Золотую Птицу - живую скульптуру, созданную самим императором Арпеном. Она должна была понять, что, для того, чтобы получить свою миску риса, она должна четко выполнять его приказы.

Союн и Серебряная с грустью наблюдали за избиением Золотой Птицы.

- Не волнуйтесь, он вас не убьет, - было единственным, что они могли сказать.

И вот Виид, наконец, решил, что пора остановиться:

- Сегодня у меня больше нет времени этим заниматься.

Избиение продолжалось не меньше 10 минут.

Здоровье Золотой Птицы значительно снизилось, и она потеряла большое количество перьев.

Золотые декоративные перья:

Прочность: 35/35

Чрезвычайно редкие перья, мечта аристократов.

Могут быть проданы по цене драгоценных камней. Хозяева магазинов будут встречать вас с распростертыми объятиями, если вы принесете им эти перья.

Эффекты: Повышает Изящество и Харизму.

Могут использоваться в работе кузнецов и портных.

Все упавшие перья, Виид, конечно же, собрал в рюкзак.

- Нужно время от времени вырывать вам перья - на них можно заработать приличную сумму денег.

Сказав это, Виид покосился на Серебряную.

- Ладно, нам пора идти.

Открыв карту подземелий Джиголаса, он удостоверился, что собирается идти в нужном направлении. Он собирался добыть Гелий - материал для скульптуры, о котором давно мечтал. Это место было когда-то обнаружено великим мастером-скульптором Дейкрамом.

- Нам нужно добраться до места пересечения всех подземелий Джиголаса и спуститься в самую нижнюю точку.

Им нужно было пересечь огненную реку - это был самый короткий путь. Проблема состояла в том, что температура возле огненной реки была очень высокой.

Виид шел первым. Союн и остальные следовали за ним.

- Мне кажется, это здесь.

Ассасины и воры гильдии Гермес, после длительных поисков, все же сумели найти вход в подземелье, в котором скрылся Виид.

- Вы уверены?

- Абсолютно.

Команда адмирала Дринпельда, вслед за хорошо вооруженными пиратами Гриффита, начала спускаться в подземелье.

- Мы не первооткрыватели этого подземелья, так что, без сомнений, он там.

Впереди шли моряки, позади - воры и ассасины. Они боялись, что Виид устроит засаду.

- Сколько времени нам придется добираться до места, где проходила Война Племен?

Дринпельду ответил самый опытный разведчик отряда:

- Если судить по видео, что показывали по телевизору, можно сказать, что это подземелье очень велико.

- Сколько конкретно дней нам идти?

- Учитывая величину подземелья и обитающих в нем монстров, примерно три дня.

В прошлом им приходилось сталкиваться с Воинами Хаоса. Из-за недостатка жрецов и магов, команда понесла от них серьезные потери. Но сейчас с ними было достаточное количество

представителей этих незаменимых классов.

- Мы будем двигаться, как можно быстрее. Максимум за три дня мы должны добраться до места, где проходила Великая битва, и выйти на след Виида.

Перед тем, как отправиться в шахты Гелия, они устроили небольшой привал.

Союн вышла из игры и покинула капсулу.

Ее комнату заливал яркий солнечный свет.

- Ах-х-х.

Союн боялась людей реального мира. Она начала разговаривать с Виидом в Королевской Дороге, но страх перед остальными она по-прежнему не могла преодолеть.

«Но я не хочу больше быть одинокой...»

С Виидом в Королевской Дороге она чувствовала себя спокойно. Она знала, что сможет, при желании, поговорить с ним на любую тему. Ли Хен был другом, с которым она могла заговорить и в реальном мире. Союн была рада, что смогла преодолеть страх, преследовавший ее на протяжении многих лет.

«Это тяжело, я боюсь...но я хочу двигаться вперед».

Девушка, наконец, почувствовала, что готова начать разговаривать с людьми реального мира.

- Супчик, - позвала она по имени собаку, которую подарил ей Ли Хен.

Супчик, растянувшись, спал у окна, согретый теплыми солнечными лучами. Услышав свое имя, он наострил уши, и открыл глаза.

- Супчик, - позвала она его вновь.

Пес понял, что его зовет красавица-хозяйка, ухаживающая за ним и приносящая ему еду.

Гавкнув, он побежал к ней, радостно виляя хвостом.

Глава 2.

Шахта Скульпторов

Шагая по извилистой тропинке, Виид то и дело оглядывался, спиной ощущая недовольные взгляды Желтого, Золотой Птицы и Серебряной.

- Мы точно идем правильно?

- ...

- Давайте вернемся назад.

Уже, наверное, в десятый раз, они выбирали новый путь, который оказывался неверным. Тупики, заблокированные проходы, слишком узкие туннели!

Виид не мог найти правильный ход. Для него все тоннели выглядели одинаково. Он даже не мог понять, в какой стороне находится север, а в какой юг.

Подземелья Джиголаса имели запутанную, сложную структуру, чем-то похожую на муравейник. К одному и тому же месту можно было добраться сотней разных дорог. Кроме того, место, в котором когда-то добывали Гелий, было изображено на карте очень неточно.

Союн нерешительно протянула руку:

- Могу ли я взглянуть на карту?

Она еще немного заикалась, но с каждым разом, это становилось все менее заметно.

Виид передал ей карту подземелья.

- Поступайте, как знаете. Но учтите, это подземелье слишком сложное, вам будет нелегко найти в нем верный путь.

Виид был только рад переложить на кого-нибудь ответственность за неправильно выбранную дорогу!

Союн некоторое время смотрела на карту, после чего махнула рукой вправо:

- Я думаю, нам нужно идти туда.

- Вы уверены? Людям свойственно ошибаться. Впрочем, давайте попробуем исследовать и этот путь.

Виид хотел сказать намного больше, но подумав, решил промолчать.

Примерно через двести метров они наткнулись на скопление острых сталактитов.

- Как же здесь много сталактитов! - Воскликнула Союн, ведя своих спутников по узкому, извилистому проходу.

Со сталактитов, свисающих с потолка пещеры, капала чистая вода, которую можно было пить.

Это оказалось, как нельзя кстати. Вииду, вернувшемуся в человеческий облик, теперь, как и всем людям, требовалась вода и еда. Желтый, Союн, Золотая Птица и Серебряная, тоже были не прочь промочить горло, так как в подземелье было довольно жарко.

- Из пещеры сталактитов мы должны попасть в пещеру застывшей лавы.

Тоннель, ведущий в большую пещеру, заполненную застывшей лавой, они нашли без труда.

Вииду было стыдно, что он, столько времени проблуждав по подземелью, так и не смог найти правильный путь, в то время, как Союз обнаружила его с первой попытки.

Пытаясь спасти свою репутацию, Виид шепнул Желтому:

- Я с самого начала знал о существовании этого пути.

- Му-у-у.

- Я сделал всю основную работу. Если бы не я, мы бы никогда сюда не добрались.

Желтый широко открыл рот, зевнул, и как ни в чем не бывало, пошел дальше. Слова Виида не произвели на него никакого впечатления. Он понимал, что только благодаря Союзу, они перестали бесполезно тратить время и нашли, наконец, верный путь.

В довольно широком проходе обитали средних размеров монстры. Они невероятно обрадовались пришедшей к ним в гости пище.

Вииду пришлось призывать Ван Хока и Торидо. Он теперь не был Личем, и поднять Легион Нежити уже не мог. Впрочем, для этого тоннеля их сил было более, чем достаточно. Золотая Птица и Серебряная, принимали активное участие в сражении.

«Дзинь!»

Вы увидели "Надежду Скитальца", созданную скульптором

Пиече.

Характеристика Искусство увеличилась на 2.

В процессе созерцания превосходного произведения искусства, ваше скульптурное мастерство незначительно возросло.

В стенах этого туннеля были выдолблены ниши, в которых стояли статуи. Первой им на глаза попала скульптура человека, держащего в руке факел!

Эта статуя давала бонус к силе и увеличивала скорость восстановления выносливости.

- Эти скульптуры созданы в том же стиле, что и статуи из башни Наследия Скульпторов.

Судя по всему, эти статуи оставили здесь, как подсказку, указывающую путь к гелиевым шахтам. Хотя, судя по карте, до шахт еще было прилично идти.

- Идентификация!

На всякий случай, Виид решил воспользоваться навыком Воспоминания Скульптур. Для того, чтобы увидеть воспоминание статуи, нужно было просто прикоснуться к какой-нибудь ее части. Правда, касания к разным частям скульптуры давали и разные воспоминания.

Сначала Виид дотронулся до факела, зажатого в руке человека.

«Темнота. Одна лишь темнота вокруг».

«...».

Скульптура была создана в темной пещере и, похоже, за время своего существования, не видела ничего, кроме темноты.

- Давайте и дальше двигаться этой дорогой. Мне кажется, она самая короткая.

Вдоль стен тоннеля, в нишах, стояло множество выдающихся скульптур. Для него эти работы были сродни сокровищам. Он заглядывал в каждый темный уголок, чтобы не пропустить ни одной из них.

«Мне выпал редкий шанс поднять характеристику Искусство и одновременно почтить память благородного скульптора, создавшего все эти работы».

Дринпельд и игроки королевства Хайвен были в ярости. Им казалось, что разведчики и воры, намеренно водят их по кругу.

Не менее раздраженно чувствовали себя и игроки, присланные гильдией Гермес на помощь Дринпельду.

- Мы уже проходили эту пещеру около двух часов назад!

- Вы утверждали, что мы сможем догнать Виида за три, максимум за четыре дня. Теперь же говорите, что не знаете, сколько нам еще потребуется времени.

Им уже казалось, что было бы проще дождаться Виида у входа в подземелье. После многочисленных сражений все были уставшими, нервными и злыми.

Одним лишь игрокам гильдии Гермес, были по нраву бесконечные битвы с монстрами. Маги и шаманы, посланные в Джиголас на подмогу Дринпельду, даже устроили на Огненных Гигантов охоту. Магия льда оказалась довольно эффективным средством против этих огромных существ.

Кроме Огненных Гигантов, игроки гильдии Гермес охотились и на других монстров.

И вот, к концу пятого дня путешествия по подземелью Инферно, они, наконец, вышли к магическому кругу. За это время игроки успели значительно поднять свои уровни и улучшить навыки.

- Такая награда стоит любых неприятностей.

- Ради нее я согласен еще раз проделать такой же путь.

В охотничьих угодьях Королевства Хайвен была такая конкуренция, что поднять там навыки и уровни было практически невозможно. Не то, что в Джиголасе.

С тем, чтоб отследить путь Виида от огненного круга, у разведчиков и воров возникли трудности.

- Сожалею, но в каменном тоннеле, по которому прошло большое количество монстров, трудно найти какие-нибудь следы.

- Я слышал это от вас, по меньшей мере, двадцать раз.

- Нам нужно больше времени.

- Вы говорите мне это уже на протяжении нескольких дней. Я подожду, но знайте, что это очень негативно скажется на вашем гонораре.

Вообще-то, вору не должны были заниматься разведкой, но следов было слишком много.

Поиск следов Виида оказался непростой задачей. Подземелье было большим и темным, и чтобы разглядеть следы, постоянно приходилось использовать магию. Кроме того, найденные следы почему-то всегда вели в тупик, а то и вовсе обрывались. Разведчикам часто приходилось останавливаться и решать, куда идти дальше.

- Мне кажется, они здесь точно прошли.

С тем, что найденные следы принадлежат Вииду, соглашались все – и вору, и ассасины. Но после недолгого преследования, они возвращались к месту, с которого начинали свой путь.

- Ничего не понимаю, - тяжело вздыхали разведчики.

Подземелья Джиголаса были очень запутанными. Даже Виид, имея на руках карту, терялся меж перекрестков и дорог, множество раз возвращаясь назад.

Поначалу казавшиеся длинными тропы, очень быстро заканчивались тупиками.

Больше всего следопытов раздражало, когда петляющий след, по которому они шли, внезапно обрывался, и им приходилось возвращаться назад.

Следопыты никак не могли понять, в чем причина этих непрекращающихся скитаний. Почему все следы, которые они находили, приводили их назад в пещеру, в которой находился круг, а иной раз и вовсе исчезали.

А виноваты в их мытарствах были Виид и Союн.

С помощью своих кузнечных и швейных навыков, Виид создал сапоги, которые имитировала следы Рыцарей Инферно и Воинов Хаоса. Они специально носили эту обувь, чтобы сбить со следа врага. Даже Желтый не стал исключением. Ему приходилось идти на задних ногах, в то время как передние поддерживали Золотая Птица и Серебряная.

- Мне кажется, нам нужно идти в этом направлении... Все остальные проходы заканчиваются

тупиком.

Чтобы проследить маршрут Виида, следопытам пришлось рисовать карту подземелья. Но это не помогло. Маршруты на карте были путанными и обрывались в середине пути, еще больше сбивая разведчиков с толку.

- Почему он двигается так беспорядочно? – Задавались вопросом они.

Причина была проста. Виид сразу понял, что его будут преследовать, и на этот случай, принял некоторые меры предосторожности. Он не хотел, чтобы жаждущие мести Дринпельд и Гриффит, устроили ему засаду в одном из ответвлений этого запутанного подземелья. Он призвал себе в помощь духов стихий и приказал им, как можно сильнее, запутать следы.

- Глиняный Человек, ты должен полностью заблокировать этот тоннель.

- Слушаюсь, Хозяин.

- Учти, стена должна выглядеть естественно и ничем не отличаться от остальных.

- Я постараюсь.

- Надо скрыть наши настоящие следы. Пусть они думают, что мы пошли в другом направлении.

Элементали создавали новые ходы, блокировали старые, и с помощью обуви Виида, оставляли ложные следы.

Однако следопыты в гильдии Гермес были хорошие, они мгновенно подмечали малейшие несоответствия. Если на их пути вставала казавшаяся им подозрительной преграда, они ее попросту уничтожали. Их сложно было обмануть ложными следами, хотя они и отнимали у них некоторое количество времени.

Вы увидели скульптуру, созданную мастером Муруни - "Цветы, Вырезанные в Камне".

Характеристика Искусство увеличилась на 1.

В процессе созерцания превосходного произведения искусства, ваше скульптурное мастерство незначительно возросло.

Вы увидели скульптуру, созданную мастером Ивансе из Пьера - "Скульптор, замахнувшийся киркой".

Характеристика Искусство увеличилась на 3.

В процессе созерцания превосходного произведения искусства, ваше скульптурное мастерство незначительно возросло.

На всем пути до гелиевой шахты, Вииду и Союн то и дело попадались скульптуры, созданные разными мастерами.

- Этот головной убор сделан из чистого серебра. Работа, выполненная с таким мастерством, должно быть, стоит довольно дорого.

Каждый раз, когда он проходил мимо очередной скульптуры, все драгоценные камни и редкие минералы, которые на ней были, бесследно исчезали!

Виид даже вырывал у скульптур зубы, если они были сделаны из золота!

И вот, наконец, они добрались до места своего назначения. На входе в шахту весела старая, местами потертая табличка.

Гелиевые шахты.

О, молодой мечтатель! Ещё не слишком поздно все бросить и вернуться назад. Я слишком поздно понял, что жизнь – это тоже Искусство.

Они достигли шахты, где первый скульптор, исследовавший Джиголас, обнаружил залежи Гелия.

Вход в шахту, укрепленный полусгнившими досками, был похож на огромный рот. Даже группа самых отчаянных исследователей, побоялась бы войти в шахту, находящуюся в таком ужасном состоянии. Относительно безопасно изучать ее можно было только группой, состоящей не более, чем из двух человек.

«Я непременно должен узнать, что внутри».

Навыки горняка у Виида были на самом низком уровне, и он больше полагался на удачу, чем на них.

«Скульптору будет сложно это сделать. Я даже затрудняюсь сказать, сколько времени это у меня займет».

Но он не собирался отступать!

Виид раскрыл свой рюкзак и заглянул внутрь. Рюкзак был заполнен контейнерами с питьевой водой и двадцатью буханками ячменного хлеба. Всю еду, собранную на свадьбе Слоуа, им пришлось съесть, так как она имела слишком короткий срок годности. Такой запас пищи они могли нести с Желтым и сами, не прибегая ни к чьей помощи.

- У нас осталось не так уж много еды.

К счастью, в крайнем случае, он сможет с помощью скульптурной трансформации превратиться в Лича и полностью отказаться от еды. Жаль только, что призвать нежить, он в шахте не сможет.

Пока Виид готовился к походу в шахту, Союн тоже решила проверить свой рюкзак.

Увидев это, Виид покачал головой:

- Я хочу, чтоб все вы остались защищать вход.

Это было важно – взять под свой контроль вход и защитить его от преследователей, если те смогут до него добраться.

Конечно, Виид понимал, что Союн, Желтый, Золотая Птица и Серебряная, не смогут уничтожить всех преследователей.

- Если врагов будет слишком много, не вступайте в бой. Уходите и ждите меня в каком-нибудь безопасном месте.

Виид перевел взгляд на своих помощников. Ему был нужен кто-то, кто понесёт груз.

Чирик, чирик, – Защебетала Золотая Птица и, отвернувшись, сделала вид, что это ее совершенно не касается. Серебряная упала на землю, притворившись смертельно больной. Желтый зашатался, показывая, насколько плохо себя чувствует.

«Только бы он не выбрал меня». – Синхронно подумали эти трое.

И хотя им не нравилось подземелье, они согласны были находиться в нем, лишь бы только не лезть в шахту!

- Желтый, вы пойдёте со мной. – Желтого это решение, конечно же, не обрадовало.

«Когда закончиться еда, у меня в запасе будет еще тонна свежей говядины». – Подумал Виид, посмотрев на Желтого. После чего, облизнувшись, сказал:

- Вперед! На поиски Гелия.

Взяв упирающегося Желтого за холку, он вошел в шахту.

Вы стали владельцем заброшенной гелиевой шахты.

Награда:

Слава +100.

В течение одной недели, вы будете получать удвоенное количество опыта и трофеев.

С первого встретившегося вам на пути монстра может выпасть редкий предмет.

Виид и Желтый шли по узкой тропе, вырубленной в толще камня. Вокруг было тихо и темно, и лишь издали доносился монотонный звук капающей воды. Их шаги эхом разносились по тоннелю.

Через несколько шагов Виид наткнулся на высохшее тело скульптора.

- Взгляните, это же нож скульптора!

Вы получили нож скульптора.

Этот нож не так хорош, как нож Захаба, но тоже является прекрасным инструментом.

Вы нашли драгоценные минералы – лунный камень и малахит.

- Ах, еще один мертвый скульптор.

Обстановка внутри гелиевой шахты напоминала сцену из фильма ужасов.

- Как жаль, что инструменты скульптора стоят так дешево.

Виида не пугали ни трупы, ни темнота – его волновало, что он не сможет получить за найденные инструменты большой прибыли.

Вскоре перед Виидом возникла еще одна проблема – развилка, состоящая из 8 узких, совершенно одинаковых на вид тоннелей.

Никаких табличек, указывающих путь, здесь не было, а навыками следопыта, Виид не владел.

- Для того, чтобы обследовать все эти ходы, нужна целая группа исследователей.

У Виида появилось неприятное предчувствие, что гелиевая шахта является огромным, запутанным лабиринтом.

- Похоже, многие скульпторы потерпели здесь неудачу. Но я не собираюсь пасовать перед трудностями.

Два прохода были заблокированы – один застывшей лавой, а второй обрушившимся потолком.

- Что ж, у нас осталось ещё 6 вариантов.

Время от времени им на пути попадались одиноко стоящие скульптуры. Запасы еды и воды постепенно истощались.

Вскоре они добрались до очередного перекрестка – и Вииду снова пришлось решать, в какой проход свернуть. Как он и опасался, шахта оказалась взаимосвязанным, бесконечным лабиринтом.

- Хозяин, может, вернемся назад?

У Виида у самого возникло подобное желание. Это путешествие становилось слишком опасным. Он чувствовал себя загнанным в ловушку, но не знал, как их нее выбраться.

- Я бы с радостью, но мне кажется, мы уже заблудились...

Виид оглянулся, но вокруг стояла непроглядная тьма. Они все еще находились на перекрестке, и к счастью, Виид помнил, с какой стороны они пришли.

- Давайте вернемся на предыдущий перекресток.

Виид и Желтый двинулись в обратном направлении. Если бы с ними была Союн, они легко б нашли обратный путь. Но у Виида, в отличие от нее, не было опыта в исследовании лабиринтов. В Континенте Магии, где он когда-то играл, таких локаций попросту не существовало.

Еще он понятия не имел, где искать этот проклятый Гелий!

С каждым мгновением Виид становился все угрюмее.

«Мы шли неправильным путем, никак не помечая дорогу. Скорее всего, мы теперь не сможем вернуться в место, из которого пришли. Поиски гелия оказались, чертовски сложными».

Виид вдруг взволнованно посмотрел на Желтого, словно обнаружил рассыпанные по земле монеты.

- Здесь же наверняка проходили скульпторы. Но, не смотря на это, монстров здесь нет...

В подземельях, узнать дорогу можно было, охотясь на монстров. К примеру, вы могли найти нужный путь, учуяв вонь гоблинов.

- Скульпторы оставили в этом месте большое количество ценных работ. Возможно, именно в этих работах и заключена подсказка.

Вииду эта идея пришлась по вкусу. Он понял, что скульпторы, создавая этот запутанный лабиринт, непременно должны были оставить подсказки для других скульпторов.

- Они бы не хотели, чтоб сюда проник кто-то посторонний.

Скорее всего, создавая лабиринт, они сделали все возможное, чтобы защитить его от злоумышленников.

- Они были скульпторами...Черт, они же оставили здесь свои работы!

Эти скульптуры стояли практически у каждого прохода.

- Как же я раньше не догадался?! Идентификация

Виид смог увидеть воспоминания, сохраненные скульптурой. Он осмотрел все скульптуры, находящиеся на этом перекрестке и заметил, что все факелы в их руках, указывают на один и тот же проход!

- Похоже, нам сюда.

И Виид уверенно двинулся вперед.

Скульптуры, указывающие путь, встречались часто. Виид с Желтым шли уже несколько часов. Виид был терпелив и мог обходиться без еды довольно долго. В этом отношении он был похож на таракана. Впрочем, пока им с Желтым можно было не беспокоиться о еде. Сушеного мяса, которое хранилось достаточно долгое время, у них было вдосталь.

И вот, наконец, прошагав еще несколько часов по лабиринту, они наткнулись на стоящую на железнодорожных путях, шахтерскую вагонетку.

- Поехав в этой вагонетке, мы сможем сэкономить немало времени.

Но Желтому эта идея, почему-то не понравилась.

- Хозяин, мне кажется, нам лучше пойти пешком.

- Мы не знаем, сколько времени у нас уйдет на эту прогулку, на вагонетке будет намного быстрее.

- Будет лучше, если вы поедете верхом на мне.

- Доверьтесь мне. Я не допущу, чтобы с вами случилось что-то плохое...Только вам придется сесть впереди.

Виид и Желтый забрались внутрь вагонетки, уложив все припасы в ее заднюю часть.

Как это ни удивительно, в этой вагонетке даже были ремни безопасности!

Еще они нашли инструкцию, в которой рассказывалось, как нужно управлять этим видом транспорта. Ничего сложного в управлении не было – всего лишь нужно было двигать то вверх, то вниз специальные рычаги.

Виид надавил на рычаг, потом нажал на педаль, и вагонетка с громким скрежетом, сдвинулась с места.

«Ккиииинг».

Когда Виид перемещал рычаг, тележка начинала ускоряться.

- Она движется довольно быстро.

Оставив в покое рычаг, Виид достал из рюкзака кусок светящейся руды, найденной им в лабиринте, и закрепил его в передней части вагонетки. Но не увидел ничего, кроме уходящих вниз, извивающихся рельс.

Но он был уверен, что эта дорога, рано или поздно выведет их из этого проклятого лабиринта!

- Хозяин, мне кажется, нам нужно замедлиться. – Наклонился к его уху Желтый.

Виид не знал, что их ждет впереди, поэтому был полностью согласен со словами Желтого.

- Что ж, давайте снизим скорость, раз вам так хочется.

С правой стороны находился рычаг, соединенный со стальной полосой, которая прижимаясь к колесам, тормозила вагонетку. Виид потянул за этот рычаг.

«Ча-ка-ка-ка-кан!»

Когда вагонетка начала замедляться, из-под ее колес посыпались искры.

- Хозяин, я вам так доверяю...С вами я чувствую себя в безопасности.

Стоило прозвучать этим слова, как рельсы устремились вниз, и вагонетка полетела по крутому склону. С каждым мгновеньем, ее скорость все возрастала.

- Хозяин, мне страшно!

- Держитесь крепче, я попытаюсь ее остановить!

Виид изо всех сил жал на тормоза. Из-за того, что он вкладывал почти все очки характеристик в силу и ловкость, его сила была огромной. В ответ на его усилия, вагонетка скрипела и сильно раскачивалась. Но в этот момент произошло непредвиденное – у вагонетки отказали тормоза.

Качнувшись сначала в одну сторону, потом в другую, их транспорт снова ускорился и полетел вниз.

- Похоже, мы скоро разобьемся, - воскликнул Виид, пытаясь найти хоть какое-нибудь решение. - Скорее всего, эта вагонетка сама по себе не остановится.

Мууууууу!

- Если на пути нам встретится резкий поворот, то мы, скорее всего, слетим с рельсов, врежемся в стену и умрём...

Эти бездушные слова лишили Желтого еще теплившейся в нем надежды!

А вагонетка все набирала скорость, громящая по рельсам, уходящим глубоко под землю.

- Надеюсь ... вы не почувствуете боли, когда умрёт.

Желтый плакал, как обычная корова, понимающая, что ее ведут на бойню!

Они быстро пролетали меж деревянных балок, время от времени успевая заметить места добычи полезных ископаемых.

- Присядьте и крепко держитесь.

Железная дорога не была прямой, она постоянно извивалась, но по настоящему крутых поворотов на ней, к счастью, не было. Чем быстрее они ехали, тем сильнее вагонетка подпрыгивала на рельсах. Они не могли расслабиться даже на мгновение.

Через некоторое время перед ними вырос холм и скорость их движения, наконец, начала снижаться.

Желтый был вне себя от радости.

- Хозяин, кажется, мы все-таки сможем выжить!

Виид был с ним полностью согласен.

- Нам невероятно повезло. Это чудо, что железная дорога, которой никто не пользовался столько времени, до сих пор не разрушилась.

Вагонетка остановилась на вершине холма. Когда Виид посмотрел в низ, его сердце на мгновение замерло - с другой стороны холма дорога переходила в разрушенный по центру мост. Разрыв составлял не менее 30 метров. Желтый побледнел, поняв, что они лишь чудом избежали неминуемой смерти.

- Хозяин, спасибо, что помогли мне выжить. Но если вдруг, со мной что-то случится, позаботьтесь о моих маленьких телятах, оставшихся в Море...

Желтый, поддавшись панике, решил оставить завещание. Он любил своих детей и не мог позволить им умереть.

- Вы что, умирать собрались? Вам мало примера Золотого Человека, который умер, а я теперь вынужден его восстанавливать? - Воскликнул Виид.

Желтый был тронут, услышав от хозяина несколько добрых слов. Но Виид, как всегда,

сразу же, все испортил.

- Если вы умрете, ваше сочное мясо пропадет зря. Не вздумайте сдаваться.

Виид резко опустил рычаг, и вагонетка устремилась в сторону моста. Они в мгновение ока достигли разрушенной части железной дороги. Вагонетка достигла обрыва рельсов и полетела по воздуху! К счастью, скорость была достаточно высока и они не упали в пропасть. Их подбросило вверх и они некоторое время летели отдельно от вагонетки. Но потом снова оказались в своем летящем транспорте, который вскоре опять приземлился на рельсы.

«Кваг-ваг-ваг-ваг-ван!»

Когда вагонетка вновь встала на рельсы, из-под ее колес посыпалось огромное количество искр.

- И снова мы выжили.

Желтый в ответ лишь вздохнул. А вот Виид был, по-настоящему счастлив.

- Мы и вправду везучие.

- ...

- Ну, сами посудите. За этой дорогой долгое время никто не следил, но, несмотря на это, за исключением моста, она прекрасно сохранилась. На нашем пути не встретилось ничего, что преградило бы нам дорогу.

Именно в этот момент, путь им преградил большой кусок скалы, упавший прямо на рельсы.

- Препятствие по курсу. Ложись!

Виид с Желтым попадали на дно вагонетки, на огромной скорости, летящей к скале.

«Кваг-ваг-ванг!»

От удара вагонетка разлетелась на тысячи мелких осколков.

Когда все утихло, Виид решил осмотреться. Чтобы улучшить видимость, он применил одно из своих умений, окутавшее его тело сияющим светом. Вокруг валялось множество мелких осколков хрусталя, которые сияли, словно тысячи маленьких солнц. Зрелище было воистину прекрасным.

- Невероятно, мне снова повезло... - Задумчиво сказал Виид.

«Квагванг!»

- Я дважды едва не погиб.

- Вот черт!

Когда вагонетка врезалась в скалу, она мгновенно разлетелась на части. Из-за удара, здоровье Желтого и Виида значительно снизилось.

Виид выжил только благодаря тому, что Желтый в момент удара, находился впереди него, и принял на себя основную часть урона!

Несмотря на это, здоровье Желтого было намного выше, чем здоровье Виида.

- Вы живы только благодаря изменениям, которые я внес в ваше тело...

Теперь, вместо железной дороги, перед ними возвышалась каменная стена!

Мууууу! – Заревел Желтый.

Он уж было подумал, что настал его последний миг.

- Крылья Света!

После того, как Золотой Человек умер, Крылья Света вернулись к Вииду.

Теперь Виид был уверен, что они не умрут!

Виид вцепился в Желтого, подождал, пока Крылья Света полностью развернуться, после чего взлетел.

- Теперь мы в безопасности, но, до нужного нам места, по-прежнему далеко.

Желтый тоже был рад оказаться в безопасности, но говорить после пережитого страха, он все еще не мог. Ему казалось, что вот-вот произойдет еще что-то ужасное.

- Желтый, как вы смотрите на то, чтобы ещё раз прокатится на вагонетке на обратном пути?

Глава 3.

Кофейное свидание.

Такого количества зрителей, какое было у КМС-медиа во время прямой трансляции приключений Виида, не было ни у одной компании, за всю историю страны. Эта передача стала невероятно популярной среди игроков.

- Показывая приключения Виида в режиме реального времени, мы не успели, как следует, отредактировать видео. Давайте приложим максимум усилий, чтобы это исправить и заново покажем весь квест, начиная с 1 этапа.

Вечером администрация устроила сотрудникам праздничный банкет, а ночь и часть субботы пришлось посвятить работе над видео.

Итогом работы стала полная версия приключений Виида, состоящая из трех частей.

Часть 1: Река Плача

Виид восстанавливает скульптуры на реке Плача, и возглавив союз племён, сражается с орденом Эмбиню.

Часть 2: Прибытие в Джиголас

Чтобы исследовать Джиголас, Виид отправляется в опасное путешествие через северное море.

Часть 3: Темный маг

Призвав Легион Нежити, Виид сражается с гильдией Гермес, Воинами Хаоса и пиратами Гриффита. Превратившись в Дракона, он убивает с Великого Воина Кубичуи, тем самым спасая мир от катастрофы.

В это издание были включены важные детали, упущенные во время прямой трансляции квеста Виида.

Форумы КМС-медиа были завалены запросами о повторном показе этого удивительного приключения.

- Когда будет показана полная версия квеста?

- В воскресенье, во второй половине дня.

Это время было самым лучшим для получения высоких рейтингов.

КМС-медиа приняла решение показать полную версию приключений Виида в воскресенье вечером, а до этого времени, планировала в каждом 30-ти секундном перерыве, пускать рекламу этого видео.

Директор Кан был невероятно находчив, когда дело касалось рекламы.

- В первой части будут показаны восстановленные скульптуры и короткие сцены сражений с участием Королевской Гидры, Лича Балкана и Имуги. Во второй части покажем извержение вулкана, и прибытие флота Королевства Хейвен и Пиратов Гриффита в Джиголас. В третьей части...

- Третья часть слишком короткая. - Возразили другие директора.

- В третьей части покажем появление дракона. Этого будет вполне достаточно.

Рекламный ролик, показанный по КМС-медиа, получился очень красочным. Туман, медленно плывущий над рекой Плача, огромная армия, шагающая под бой барабанов, огненная лава, стекающая с высокой горы, Лич-Некромант и, грозный Костяной Дракон!

Посмотревшие трейлер зрители, с нетерпением ждали начала показа. Когда видео пустили в эфир, зрительские рейтинги КМС-медиа достигли 63.9%. Этот рейтинг был самым высоким из всех зарегистрированных на телестанции. Не было никого, кто не слышал о Вииде из Королевской Дороги.

Приключения Виида надолго стали главной темой форумов этой популярной игры.

Меня заинтересовало морское путешествие. Можно ли за короткий срок, поднять свои мореходные навыки до уровня управления подобным парусником?

Попробуйте заняться разведением рыбы. Говорят, если в течение 4 месяцев хорошо кормить вылупившихся из яиц дельфинов, можно значительно повысить скорость прокачки Навыков Навигации. Еще можно начать разводить птиц. Они последуют за вами в открытое море.

Можно ли найти приключения в море? Сможем ли мы, подобно Вииду, найти в море новый остров или открыть никем не исследованный континент?

Сможете. В море скрыто много неизведанных земель. Кстати, мечта всех моряков - найти легендарный Остров Сокровищ.

После трансляции приключений Виида, интерес к морю достиг небывалого уровня. Путешествие под парусом по теплым морским и холодным океаническим водам, казалось игрокам очень романтичным. А популярность класса некромант, распространилась, как лесной пожар.

Я обращаюсь к вам, как к бывшему некроманту. Скажите, почему вы решили сменить свой класс на мага?

Лич! Класс моей мечты! Сильный и грубый... все люди будут ему подчиняться!

Некроманту очень сложно завоевать чье-либо доверие. Убив кого-нибудь, некромант получает большое количество плохой репутации. Из-за этого класса у меня совсем не было друзей, поэтому я и решил его сменить.

Как насчет создания группы некромантов для совместного прохождения квестов. Создадим армию из 5000 скелетов и отправимся исследовать какое-нибудь подземелье.

Нежить была довольно сильна. Она не ведала страха, и с ней было легко охотиться. Правда, делать это, приходилось, преимущественно ночью. Развиваясь, Некромант мог стать невероятно сильным.

В последнее время этот класс становился все более популярным. Игроков не отпугивало даже то, что некроманта постоянно преследовал запах разлагающейся плоти и стаи мух. Все они мечтали стать Личами. Некромантов, занятых покупкой снаряжения или поиском группы, можно было встретить во всех городах Версальского Континента.

Авантюрист, делающий невозможное - возможным.

Я пойду по его пути.

Бог Войны. Герой, который никогда не сдается.

Популярность Виида многократно возросла. В один миг, он стал героем Версальского Континента. Барды и танцоры континента начали ставить по его приключениям спектакли. Одевшись, как Виид, они устраивали на улицах представления, от которых публика была в восторге.

Изменения произошли и в описании скульптур Виида, вырезанных им в Королевстве Розенгейм.

Скульптура лисы: Прочность: 9 / 10

Искусно вырезанная скульптура лисы.

Эта лиса часто встречается в окрестностях крепости Серабург.

Эта работа выполнена скульптором в рекордно короткий срок.

Вырезана из дерева, которое легко можно найти в лесу.

Несмотря на то, что прошло довольно много времени, она сохранила свой первоначальный вид.

Художественная ценность: Незначительная

Эффекты: Вы можете изучить внешний вид лисы.

Цена скульптуры, которая раньше стоила несколько серебряных монет, резко взлетела вверх.

Скульптура лисы: Прочность: 9 / 10

Искусно вырезанная скульптура лисы.

Эта лиса часто встречается в окрестностях крепости Серабург.

Простые люди могут и не знать, но эта работа выполнена самым известным скульптором Версальского континента - Виидом.

Скульптуры, созданные им в ранние годы, очень интересны коллекционерам, ищущим работы этого знаменитого скульптора.

Вырезана из дерева, которое легко можно найти в лесу.

Несмотря на то, что прошло довольно много времени, она сохранила свой первоначальный вид.

Художественная ценность: Имеет коллекционную ценность.

Эффекты: Вы можете использовать её в качестве подарка. Она может поднять уровень дружелюбия с заинтересовавшим вас объектом.

Харизма +2

Хоть изменения и не были большими, скульптуры Виида заинтересовали коллекционеров. В магазинах цены на его скульптуры утроились, а в гильдии скульпторов появились задания на их приобретение.

- Вы же слышали об авантюристе Вииде? Так вот, эту работу я хотел бы поручить ему... А вам я совсем не доверяю.

- Риск был очень высок... Виид на самом деле удачливый авантюрист.

- Воины Хаоса - очень сильное племя. Решиться вступить с ними в бой, мог только по-настоящему храбрый воин.

- Поход Лорда Моры на Север завершился успешно. Местные жители гордятся своим бесстрашным господином. Они могут больше не бояться угрозы нашествия монстров.

Рыцари, солдаты, жители - все восхваляли Виида.

Им восхищались даже городские пьяницы.

- Ик! У меня закончился ликер. А выпить по-прежнему хочется...Деньги тоже закончились...Жена спросит у меня, куда я дел все деньги...Видимо, сегодня мне придется спать на улице. А я бы не отказался еще немного выпить и послушать истории о Вииде...эх.

Известность, обрушившаяся на Виида после завершения задания класса S, только сильнее разозлила врагов.

Дринфельд, Гриффит и игроки гильдии Гермеса горели желанием, как можно скорее

убить Вида.

- Виид, я убью тебя собственными руками.
- Виид не уйдет с Джиголаса живым.
- Мы убьем Виида, а из его быка сварим говяжий суп.

Виид и Желтый, наконец, добрались до места добычи полезных ископаемых!

«Дзинь!»

Скульптор достиг места добычи руды.

Награда: слава увеличилась на 460.

В течение недели, потребление выносливости во время добычи руды, незначительно снижается.

- Хе-хе. – На губах Виида появилась довольная улыбка. Этот рудник был настолько огромным, что при желании, он смог бы сдавать его в аренду.

- Чего-то подобного, я, как раз, и ожидал.

Если верить карте, теперь это шахта принадлежала ему. Он мог в ней охотиться на монстров, а при определенном везении, получить дополнительный квест.

Ну а сейчас ему нужно было заняться работой!

Земля вокруг была засыпана кусками руд, в прошлом добытых различными скульпторами. Виид собирался собрать всю эту руду, а в роли гужевого транспорта решил использовать Желтого.

Вы получили полевой шпат.

Из этого камня, с удивительно гладкой поверхностью, выйдет роскошная скульптура.

- Желтый, подойдите ко мне.

Вы получили лунный камень.

Когда на этот камень падает лунный свет, он благоухает.

Скульптура из этого камня, расположенная близи водоема, будет привлекать внимание фей, бабочек и светляков.

- Желтый, придется вам везти на себе и этот камень.

Вы получили малахит.

Этот материал довольно популярен среди скульпторов. Кроме того, его можно выгодно продать или обменять.

- Желтый, будьте с ним поаккуратней.

Все материалы и минералы, добытые скульпторами, были упакованы в сумки и навьючены на спину Желтого.

В этот момент Виид заметил на стене какую-то надпись, скорее всего, оставленную побывавшими здесь до него скульпторами.

Скульптур на континенте становится всё меньше.

Скульпторам нужен новый вызов.

Только скульптуры, сделанные из Гелия, вернут скульпторам былую славу.

Думаете, Гелий на самом деле существует?

А может, это просто миф, порожденный жадностью?

Я от кого-то слышал, что гелий является бесконечным источником маны.

Интересно, что получится, если создать из него скульптуру?

Копать, копать и еще раз копать.

Вот так, копая, я не заметил, как состарился.

У меня больше ни на что не осталось сил.

Ну почему я так люблю искусство?

Работая киркой, я наткнулся на что-то твердое.

Думал, что нашел Гелий, а оказалось, это просто скала.

Сколько б я не работал, мне попадались одни лишь камни.

Я уже жалею, что пришел сюда...

Слова скульпторов были наполнены сожалением.

В этой выработке не было ни одной скульптуры из гелия, единственное, что Виид здесь нашел, это несколько изделий, выкованных неизвестным кузнецом.

На континенте было несколько предметов, сделанных из Гелия. Меч, доспех и священная корона, непрерывно излучающие ману. Эти вещи были бесценными.

Считалось, что излучаемый ими поток маны мог иссякнуть, только если эти вещи полностью разрушить. Считалось, что Гелий – это наследие, оставленное миру древними драконами.

Виид был точно уверен, что Гелий здесь есть.

- Значит, единственное, что мне остается делать – это упорно трудиться!

Он долго и упорно копал, но так ничего и не нашел.

- Проще убить дракона, чем найти этот проклятый Гелий.

Это, то же, что после свадьбы, прийти домой с пустым желудком.

Виид даже не подозревал, что существуют вещи, настолько противоречащие законам природы!

- Надо посмотреть, что тут осталось от других скульпторов.

Он нашел мешок с полусгнившими деревянными ручками, который врядли мог ему чем-то помочь.

- Видимо, придется создавать новый рабочий инструмент...

Виид, используя Навыки Кузнеца, создал кирку из стали с небольшой примесью мифрила. Он не переживал по поводу потери дорогих материалов – при необходимости, он мог легко ее переплавить.

Ккан! Ккан! Ккан!

Часы летели один за другим.

Он работал, без перерывов целый день, но Гелия так и не нашел.

Вы добыли 2 куска железной руды.

Получено небольшое количество меди.

Нахождение полезных ископаемых было его единственным утешением.

Дзинь!

Вы повторили одно и то же действие много раз.

Вы получили новый навык - Рудокоп, первого начального уровня (0%)

Навык, необходимый для копания земли в шахтах.

Незначительно увеличивает эффективность кирки и лопаты.

По мере роста навыка, увеличивается сила и выносливость.

Если вы будете находить высококачественные руды и минералы, ваша удача и слава будут расти.

- Черт!

Продолжая работать киркой, Виид размышлял. Он злился, понимая, насколько был глупым. Он мог поднять этот навык давным-давно. Он знал, что копание земли поднимает горнодобывающие навыки, но, несмотря на это, ничего не делал.

- Этого недостаточно.

Из-за своей невнимательности Виид теперь вынужден был работать еще усерднее. Он мог поднять характеристики, создавая новые скульптуры, но на это ушло бы слишком много времени.

- К сожалению, у меня нет нескольких месяцев, чтобы выдолбить из земли то, что мне нужно...

Будь у него время, он прокачал бы свои горнодобывающие навыки до высшего уровня!

Он мог бы заняться добычей полезных ископаемых, в которых нуждаются не только скульпторы, но и кузнецы. Он слишком поздно понял, что с его профессией кузнеца, нужно развивать и горнодобывающие навыки.

Получив умение, Виид начал его развивать, без усталости вгрызаясь в стену. По мере роста навыка, у него снижалось потребление выносливости, и увеличивалась сила удара кирки.

- Мне нужно еще немного повысить эффективность.

Виид из остатков мифрила, сделал для Желтого плуг.

- Вы заставляете меня тяжело работать. Я трачу каждый день уйму энергии. Но вы балуете меня бесплатной едой. Если бы вы еще платили мне, хотя бы два медяка в день, я работал бы еще усерднее.

Еда... ради еды Желтый был согласен делать все, что угодно!

- Хозяин, вы так хорошо обо мне заботитесь. Я так рад, что вы не вдели мне в нос кольцо и не отправили на животноводческую ферму.

После того, как Виид покормил Желтого, его эффективность работы заметно возросла. Область добычи расширилась настолько, что в ней легко бы мог уместиться жилой дом.

- Человеческое тело слишком ограничено в силе. - Сказал Виид и через некоторое время создал скульптуру орка Каричи.

Невообразимо уродливое лицо он оставил прежним, а вот тело основательно изменил. Его крепкие мускулистые руки и сильные ноги увеличились, где-то, на 50%.

- Скульптурная трансформация!

Используя Скульптурную Трансформацию, Виид превратился в орка Каричи.

- Посмотрим, что из этого выйдет! Чвик!

В облике Лича у него было два основных преимущества - бесконечная выносливость и отсутствие потребности в еде. Однако, если требовалась грубая физическая сила, лучшим выбором был орк. Сила была главным преимуществом племени орков, так как их интеллект оставлял желать лучшего. Из-за его низкого уровня, орки не могли толково использовать свои навыки.

Сила орка Каричи позволила намного увеличить скорость добычи полезных ископаемых. Виид понял, что в этом облике, искать Гелий будет намного проще.

- Я просто должен верить в удачу и как можно больше есть.

Из-за повышенного потребления выносливости, в образе орка Вииду приходилось есть очень часто.

В новом теле работа пошла на лад. Его сила значительно увеличилась и в итоге, он смог добыть довольно много руды.

«Дзинь!»

Умение Рудокоп достигло 2 начального уровня.

При использовании кирки и лопаты, ваше потребление выносливости будет заметно снижаться. Благодаря этому вы сможете добыть намного больше руды.

Выносливость и удача увеличиваются.

Умение увеличивалось очень быстро. Для выполнения такой работы, нужно было обладать немалой силой, стойкостью и большой выносливостью.

Умение Рудокоп достигло 3 начального уровня.

Умение Рудокоп достигло 4 начального уровня.

Все тело Вида было мокрым от пота. Он не обращал внимания на время: без перерыва работал и пел.

Копая землю, вы получаете деньги, бобы и рис.

А если вы найдете Гелий - это будет джекпот.

С большими деньгами можно будет делать все, что угодно.

Потратить их на вкусную еду? Конечно, нет, это слишком глупо.

Купить дорогую одежду? Вы не сможете носить ее больше нескольких лет.

Вы должны держать их при себе и унести с собой в могилу.

Песня была об экономии и любви к деньгам!

С ростом Навыка Рудокопа, Вииду все легче удавалось находить залежи полезных ископаемых. Но ему этого было мало. Он собирался улучшить навык до тех пор, пока ему не станут попадаться только редкие материалы.

- Нужно накопать как можно больше руды. Мы должны заработать очень много денег.

Виид и Желтый, продолжили рыть землю.

В промежутках между охотой и приключениями в Джиголасе, Ли Хен сдавал экзамены в корейском университете. Как-то совершенно неожиданно, ноябрь подошел к концу, а с ним вместе и 2-й семестр. Листья с деревьев почти опали, намекая на скорое наступление зимних каникул. Ли Хен с нетерпением ждал этого дня.

«Я не вижу смысла в этом обучении. Из-за него, весь вчерашний день пролетел, словно один миг».

Закинув за плечи рюкзак, Ли Хен шел по коридору. Стоило ему подумать о деньгах, как у него поникли плечи. В этот момент он почему-то вспомнил рассказ Ан Хен-До о своей молодости.

- Потенциал, скрытый в человеке, невероятен. Если человек захочет чего-то всем сердцем, он непременно сможет осуществить свое желание. Находясь на границе жизни и смерти, он может заставить свое сердце биться.

Он рассказывал о джунглях, о том, что каждое живущее там животное и растение, представляет угрозу для жизни человека.

- Здравствуйте.

Стоило Ли Хену появиться в университете, как это приветствовали студенты с факультета боевых искусств. Даже те, что были старше, почтительно ему кланялись, но Ли Хен не чувствовал себя перед ними неловко. Ученики, обучавшиеся в додзе, могли столкнуться друг с другом, в любом месте. С некоторыми из них, ему даже доводилось сражаться на деревянных мечях. Они были обязаны проявлять уважение к тому, кто был выше их по рангу.

После того, как Ли Хен прошел, один из этих студентов сказал:

- Вам не кажется, что он, один из лучших мечников?

- Бесспорно. Я думал, он слабый противник и в итоге проиграл. При желании, он смог бы меня убить. Я даже не смог заблокировать его удар. Именно после боя с ним, я захотел повысить свое мастерство.

Несмотря на то, что Ли Хен был обычным студентом, его имя было довольно известным.

- Это правда, что на летних каникулах, он пересекал пустыню и прыгал с самолета?

- Да, а после Африки, путешествовал по Европе.

Среди студентов ходили слухи, будто бы он каждое лето отправляется в путешествие по Африке и Европе и занимается экстремальными видами спорта. Кроме того, они узнали из интернета, что в прошлом его называли «Рыцарем Принцессы».

Ли Хен тяжело вздохнул. Почему-то вопрос о том, что происходит с ним за пределами университета, интересовал студентов больше, чем получение стипендии. Единственное, чего сейчас хотел Ли Хен, это скорейшего окончания занятий, но ему еще надо было посетить лекцию одного из профессоров. Он давно уяснил – для того, чтобы получать хорошие оценки, единственное, что надо делать, это сидеть на первом ряду аудитории и смотреть восторженными глазами на преподавателя.

Основной проблемой Ли Хена было то, что он очень плохо учился в школе. Он самостоятельно изучал окружающий мир, и что естественно, воспринимал его по-своему. Все свое время ему приходилось посвящать работе, так как семья очень сильно нуждалась в деньгах. В определенный момент ему даже пришлось бросить школу.

У некоторых лекций, которые он прослушивал в университете, было довольно полезное содержание. А поездка по Африке и Европе, показала ему бедность, царящую в мире. Он понял, что думать о стартовом капитале и о том, куда его можно вложить, надо начинать в ранней молодости.

Когда он зашел в аудиторию, к нему подошла Союн и протянула записку.

{Как вы смотрите на то, чтобы выпить со мной по чашечке кофе после занятий?}

Ли Хен не горел желанием отвечать согласием на это предложение. Он хотел поскорее добраться домой и поиграть в Королевскую Дорогу. Ему нужно было поработать несколько дней, чтобы тело начало чувствовать кирку. У него не было времени на распитие кофе с девушками. Можно сказать, они его совершенно не интересовали.

«Я не понимаю, для чего ей понадобилось приглашать меня выпить кофе».

Обычно Союн его ни о чем подобном не просила.

«Что будет, если я откажусь? Золотая Птица и Серебряная находятся у нее в заложниках.... Не устроит ли она мне засаду на выходе из шахты, если я откажусь?»

Союн могла говорить, но в реальном мире она по-прежнему предпочитала общаться записками, поэтому Ли Хену пришлось писать ей ответ.

- Чай Юлмуча.

После лекции Ли Хен повел Союн к торговым автоматам.

- Цена за чай Юлмуча - 300 Вон. Мне придется потратить целых 300 Вон?

У автомата, словно пчелы у улья, толпились студенты. Отпихивая друг друга, они пытались забросить в автомат монетку, чтоб получить свою порцию кофе.

Когда он собирался бросить в автомат свои монеты, Союн потянула его за воротник.

- Что случилось? Вы разве не хотите чая Юлмуча?

Ли Хён поднял голову, и увидел, как пристально на них смотрят другие студенты, наблюдая, как Союн тянет его за воротник. Это могло означать только одно - она хочет выпить в другом месте.

- Вы точно не хотите?

Он посмотрел на выражение лица Союн и понял, что она хочет пойти в более тихое место, в котором можно спокойно поговорить.

«Неужели, она хочет в кафе?»

Ли Хен не понимал, почему люди так любят ходить в кафе. Покупая по 3000 Вон кофе, они просто выбрасывают деньги на ветер.

«Кофе пить вредно, так же, как и сильно пенящееся пиво... Честно говоря, я вообще не понимаю, почему людям так нравится аромат кофе. Кроме того, чтобы кофе можно было пить, в него надо добавить, по меньшей мере, три ложки сахара».

Ли Хен не хотел отдавать такие деньги за кофе. Одна лишь мысль об этом, вызывала у него раздражение. Даже, несмотря на то, что его материальное положение сейчас стало намного лучше, чем 2 или 3 года назад. В то время ему едва хватало денег на покупку риса.

Поэтому Ли Хен, по-прежнему, стоял у автоматов, не обращая внимания на то, что Союн тянет его за воротник.

Тогда Союн показала ему свой бумажник, внутри которого были деньги и большое количество пластиковых карт!

- Вы хотите заплатить?

Союн кивнула.

Союн ясно дала понять, что хочет отсюда уйти. Ли Хену не оставалось ничего другого, кроме как, покачав головой, последовать за ней.

- Люди должны вносить в свою жизнь толику культуры. Поэтому я согласен выпить с вами кофе в том месте, в котором вам хочется.

Союн написала в записке название места, в которое хотела попасть и отдала ее таксисту. Такси привезло их в очень известное кафе, расположенное на берегу реки, на первом этаже шикарного пятизвездочного отеля.

В этот момент Ли Хен понял, какая пропасть, на самом деле, разделяет богатых и бедных. В этом отеле располагалось не только кафе, но и на кинотеатр для просмотра дорам и фильмов.

- Теперь я понимаю, почему люди приезжают сюда выпить кофе.

Конечно, завтракать под открытым небом, на палубе плывущего под парусом корабля, было намного интереснее. Но и атмосфера этого кафе была довольно приятной.

«Я очень голоден. Говорят, если голодать в течение нескольких дней, любая еда покажется восхитительно вкусной». – Бормотал Ли Хен, сидя на стуле в кафе. Из окна открывался прекрасный вид на реку, с перекинутым через нее мостом, по которому проносились, подмигивая фарами, дорогие автомобили. На улице стремительно темнело.

Вскоре подошел официант и положил перед Ли Хеном и Союн меню.

- Вы готовы сделать заказ?

Ли Хен сильно хотел пить, но открыв меню и увидев цены, он замер в нерешительности.

Американо - 13,000

Хазелнут - 13000

Эспрессо - 13000

Травяной чай - 14000

Кофе со льдом - 14,000

Кока-кола - 8000

Фруктовые соки - 15000

Коктейли - 19,000

Налог - 10%, сбор за обслуживание - 10%.

- Кхе-кхе!

Если прибавить к цене налоги и плату за обслуживание, плата за чашку кофе становилась гораздо выше, чем 13000 Вон. Кусочек пирога с клубникой стоил 10000 Вон, а крепкие напитки – от нескольких сотен Вон до миллиона.

Скромный обед стоил от тридцати до пятидесяти тысяч Вон, бутылка минеральной воды – 6000. Виид даже начал уважать богатых. Люди, обедающие в таких местах, явно не были обычными обывателями.

Посмотрев меню, Ли Хен сделал заказ:

- Американо с взбитым яйцом.

- Извините?

- Я хочу кофе с яйцом.

Он считал глупостью, пить такое дорогое кофе, не добавив в него яйцо.

Союн, указав пальцем на строки меню, заказала кофе и вафли.

В помещении звучала нежная музыка, а воздух был наполнен пряным ароматом кофе. Это был идеальный момент, который Союн не хотела упускать.

Когда вокруг толпилось много людей, Союн не могла говорить. Но сейчас ей очень хотелось поболтать с Ли Хеном. Со временем, она к нему сильно привязалась. Рядом с ним, она чувствовала себя комфортно. Она считала, что обмена взглядами в их отношениях, уже недостаточно и хотела выражать свои эмоции словами.

Когда она была голодна после сражения, он готовил для нее ее любимые блюда. Отдавал ей лучшие кусочки нежного жареного мяса. Прикрывал ее в бою, так как его защита была намного выше, чем ее. Только к этому человеку, Союн относилась тепло. Поэтому, она решила сделать шаг навстречу Ли Хену.

Открыв рот, она заговорила невероятно красивым голосом:

- Вы хотите узнать, как поживают сейчас ваши питомцы?

- Было бы неплохо.

- Наполовину Жареная, Наполовину в Специях или вторая курица?

- Вы что, до сих пор их не съели?

- Нет. Из их яиц вылупились маленькие цыплята.

- Это хорошо. Теперь вы сможете приготовить кастрюлю наваристого горохового супа.

Разговор получился каким-то абсолютно бессмысленным.

Глава 4.

Мифриловые Ангелы

- Думаю, за несколько дней мы сможем его найти.
- Ваша «пара дней», длится уже почти три недели.
- Мы сузили область поиска, так что на этот раз, мы точно его найдем.

Команда преследования, состоящая из высокоуровневых воров и ассасинов, отчаянно пыталась вернуть доверие Дринпельда и Гриффита. Те уже начинали терять терпение, видя, что следопыты, никак не могут решить, в каком направлении ушел Виид.

Команда воров и ассасинов, прибывшая в Джиголас на поиски Виида, состояла из довольно опытных игроков. Поняв, что их поиски не приносят никаких результатов, они, разделившись на группы, начали исследовать тоннели, ища в них следы Виида. Потом, объединившись, отмечали места, по которым он прошел, на общей карте.

В итоге они собрали огромное количество информации о подземельях Джиголаса, и смогли нанести на карту примерно 23% от их общей площади. Конечно, 23% было очень мало, но зато на них были отмечены тоннели, в которых Виид точно не появлялся.

Таким образом, они смогли примерно выяснить направление, в котором двигался Виид.

- На его поиски уйдет 4, максимум 6 дней.

Убийцы и воры были уверены, что после того, как они сузили зону поисков, у них появился большой шанс найти Виида. Воины гильдии Гермес и пираты Гриффита, охотившиеся в тоннелях подземелья, были готовы по первому сигналу, двинуться в путь.

Союз узнала о ворах и ассасинах, их преследующих, из трансляций телекомпаний, которые с интересом наблюдали за перемещением войск гильдии Гермес.

Зрители с нетерпением ждали начала 2-ого этапа сражения Виида с этой гильдией.

В интервью Дринпельд даже не пытался скрыть тот факт, что они преследуют Виида. Вся территория вокруг Джиголаса была заблокирована кораблями королевского флота и пиратскими фрегатами.

То, что Виид отправился вглубь подземелья, не было для них проблемой, они знали, что рано или поздно, непременно его найдут. Ими руководила жадность и неугасаемое стремление к победе. Они выслеживали Виида, словно какого-нибудь кролика или лису.

- Мне иногда кажется, что мы находим эти следы только потому, что они хотят, чтобы мы их нашли.

Союз, по просьбе Виида охранявшая вход в шахту, решила переместиться в другое место. Оставляя ложные следы, она пыталась ввести в заблуждение преследовавших их воров и ассасинов.

«Мне нужно, как можно больше, сократить количество противников.

Союну пришлось много трудиться. Если бы их преследовали одни, лишь, рыцари, она легко смогла бы заманить их в логово каких-нибудь сильных монстров. Но против воров и ассасинов, такие простые уловки не срабатывали. Поэтому, Союну не оставалось ничего другого, кроме как увлечь их за собой.

- Они пошли сюда.

- Я только что нашел свежий след...нужно поспешить.

Обнаружив новый след, преследователи все больше спешили, не обращая внимания на мелкие детали.

Следопытов сопровождал отряд рыцарей, выделенный им для защиты.

- Мне так жаль. - Достав меч, Союну преградила им путь.

- Впереди враг!

Впереди всей команды шли ассасины, не имеющие нормальной брони. Они первые заметили выступившего из темноты противника и метнули в него кинжалы.

Чю, чю, уик! - Полетело оружие, вгрызаясь во тьму.

От этого оружия, лезвие которого было покрыто тонким слоем вызывающего паралич яда, было очень сложно увернуться.

Союну молнией метнулась вперед. Некоторые кинжалы, пролетая мимо, оцарапали ее тело. Одна из сильных сторон Берсерка - высокая устойчивость к критическим ударам. Даже после серьезного ранения, они не впадают в оцепенение. Чем больше снижается здоровье Берсерка, тем сильнее они становятся, а их навыки начинают потреблять меньше маны. Если же Берсерк впадает в состояние боевого безумия, его практически невозможно отравить.

Союну взмахнула своим огромным мечом.

Кеухеок

Чтобы избежать этой молниеносной атаки, ассасинам пришлось отступить. Но их скорость оказалось недостаточной, чтоб уйти от атаки Берсерка.

- Да как ты смеешь?!

- Сейчас мы с тобой поквитаемся!

Морские рыцари, спешно обнажив мечи, ринулись в бой, однако Союну этого не видела - она в это время сражалась с одним из ассасинов. Она без перерыва атаковала противника, пытаясь пробить его защиту и сломить сопротивление.

- Эй...Что за..!

Ассасин долго сопротивлялся, но в итоге, наконец, пал.

Целых десять секунд Союну была открыта для атак рыцарей.

Рыцари флота королевства Хайвен, размахивая мечами, наседали на девушку. Каждый раз, как они атаковали, здоровье Союн падало. Затяжной бой был очень опасен для жизни Берсерка. Но Союн во время боя не думала о безопасности. Она множество раз умирала во время охоты на монстров и это ее не пугало. Именно по этой причине, в Королевской Дороге было так мало игроков класса Берсерк. Чтобы получить этот класс, надо было умереть много раз подряд.

Своими беспощадными ударами, Союн удалось сокрушить двух рыцарей. В живых остался всего лишь один противник. Увидев, что его товарищи пали, он начал оскорблять Союн.

- Ты просто грязная, жестокая су...

В этот момент Союн, лицо которой до этого находилось в тени, повернула к нему голову. Раньше она постоянно носила маску, которую сделал для нее Виид, но в последнее время, стала все чаще про нее забывать.

- О Боже!

Таких красавиц игрок, скрывавшийся под маской рыцаря, не видел ни то, что в жизни, но и по телевизору. Он подумал, что просто смотреть с этой девушкой на одни звезды и дышать с ней одним воздухом, уже счастье!

Когда Союн пошла на рыцаря в атаку, тот понял, что умрет счастливым.

«И чего это он стоял столбом, совсем не защищаясь?» - Ничего не поняла девушка. Пожав плечами, она направилась в другое место.

По дороге ей попался еще один ассасин. С ним она справилась даже быстрее, чем за минуту. Ей надо было спешить, слишком много еще нужно было сделать.

Ккаанг! Ккаанг! Ккаанг! Ккаанг! Ккаанг!

Без усталости работая киркой, Виид все дальше уходил под землю. Чтобы увеличить силу, он снял броню, облачившись в простую, тканевую одежду, которая вскоре стала черной от грязи и липкой от пота. При каждом ударе, его мышцы увеличивались так, что казалось, разорвут одежду. Он был согласен на что угодно, ради того, чтобы найти Гелий.

Он даже призвал себе в помощь Глиняного Человека, но единственное, что тот мог делать, это непонимающе хлопать глазами.

- Вот же идиот.

Хотя причина, скорее всего, была в том, что гелий находился глубоко под землей, и был защищен божественной магией и слоями какого-то металла. Поэтому дух земли и не смог его найти.

Дзинь!

Ваше умение Рудокопа, достигнувшее 10 начального уровня, преобразовано в умение Рудокопа среднего уровня.

Теперь вы можете добывать полезные ископаемые, не повреждая их поверхности.

Вы научились видеть и чувствовать специальные свойства полезных ископаемых.

Вы получаете по 2 дополнительных очка ко всем характеристикам.

Так как ваша профессия не связана с работой шахтера, ваше максимальное количество выносливости увеличивается на 300 единиц, а скорость ее восстановления увеличивается на 0,4%.

Ваша слава увеличивается на 30.

Силы увеличивается на 5.

- Наконец-то мое умение Рудокопа достигло среднего уровня.

Результатом его каторжного труда стало умение Рудокопа среднего уровня. Теперь он мог, наконец, добраться до полезных ископаемых, скрытых в недрах земли.

Корею-рею-рею

Ваш живот опустел настолько, что уже прилипает к спине.

Вы чувствуете сильный голод.

Ваша скорость передвижения, снижается более чем на 25%.

Вы можете восстановить только 65% от общего количества вашей выносливости.

же легенда о великом скульпторе, который преодолел множество трудностей, все же, нашел здесь Гелий!

Эту информацию он нашел в воспоминаниях одной из скульптур, расположенных в Башне Скульптора. После просмотра этих воспоминаний, он и загорелся желанием найти Гелий.

«Память той скульптуры четко указывает на то, что Гелий здесь есть».

Только через пять часов Виид, наконец, разогнул спину.

Тело орка имело хорошую скорость восстановления, да и навык рудокопа, вкуче с киркой, показали свою высокую эффективность. Но, несмотря на это, оно, все же, нуждалось в отдыхе. Даже в облике орка он чувствовал усталость и ломоту в теле.

Увидев, что Виид остановился, Желтый тоже перестал работать и лег на землю. Вынужденный трудиться вопреки своей воле, он очень сильно устал.

- Нам что, придется копать здесь целый год? - Спросил Желтый, но, так и не дождавсь ответа, отвернулся к стене.

Виид, проследив за ним взглядом, словно впервые увидел находившуюся позади Желтого стену. Развивая умение Рудокопа, он узнал о камне достаточно, чтобы понять, что с этой стеной что-то не так. Он научился определять и классифицировать тонкие различия между типами горных пород и слоями глины. Виид увидел, что часть стены, под которой лежит Желтый, выглядит неестественно.

- Мне кажется, с этой стеной что-то не так.

Виид слегка коснулся стены рукой. Он почувствовал себя так, словно его только что благословил Альверон. С навыком рудокопа среднего уровня, ему было достаточно, просто прикоснуться к участку скалы, чтобы узнать, есть ли там какие-нибудь полезные ископаемые.

- Это не просто скала. В ней что-то есть.

Виид выбрал самый надежный способ проверить свое предположение - он вонзил в стену кирку.

Квареу-реу-реу-рук

Внутри скалы он обнаружил большую полость, в которой были спрятаны скульптуры ангелов.

- Странно. Зачем прятать скульптуры в подобном месте?

Расчистив ход, Виид добрался до скульптур ангелов с доброжелательными лицами, которые расправив крылья, словно встречали желанных гостей.

Вы увидели скульптурную композицию «Пришествие Семи Ангелов».

Выдающееся произведение, созданное одним из великих скульпторов Версальского Континента!

Работа, сделанная из мифрила великим мастером-скульптором Дейкромом.

Характеристики чистого мифрила, теперь, полностью раскрыты.

Пришествие ангелов выражено очень ярко и красиво.

Вы обнаружили скрытое сокровище Версальского Континента.

Эта работа наделит силой представителя любой расы, который ее увидит, в том числе и человека.

Здоровье, мана и скорость восстановления выносливости увеличиваются на 40%.

Все характеристики увеличиваются на 45.

Вера навсегда увеличивается на 15.

Ваши шаги стали легче.

Снижается урон, наносимый черной магией.

Увеличивается сопротивляемость ко всем видам магии.

Более чем в половину уменьшается вес брони.

Увеличивается физическая сила и вероятность получения предметов.

Яркий свет скульптуры пугает злых монстров настолько, что они не могут к ней подойти.

Вы получили благословение ангелов.

С вас снимаются все негативные эффекты, а все положительные – удваиваются.

Даже если ваши здоровье и выносливость снизятся, вы сможете продолжать сражение. На вас не будут накладываться штрафы.

Божественная сила будет блокировать специальные атаки от монстров, связанных с тьмой.

Тело Виида наполнилось могучей силой. Его мышцы раздулись так, что казалось, вот-вот лопнут!

- Эта работа была создана мастером-скульптором Дейкрамом.

Скульптуры божественных ангелов, спустившихся на землю, излучали серебристый свет. Они могли дать надежду уставшим героям, сражавшимся за спасение континента.

Место этой композиции, было в каком-нибудь храме или королевском дворце.

- Невероятно, эти скульптуры сделаны из чистого мифрила.

Вся композиция была сделана из мифрила. Любой нормальный человек, будь у него такое количество мифрила, сделал бы из него оружие или броню.

А этот скульптор создал из мифрила композицию!

Виид никогда не покупал древесину в магазине, так как считал это бесполезной тратой денег. Он всегда добывал ее сам. То же самое было и с камнем - он собирал его по близлежащим окрестностям, чтобы потом использовать в работе.

Он мог только завидовать высокоуровневым навыкам мастера Дейкрама. То, что он смог создать скульптуры из мифрила, означало только одно - его навыки кузнеца находились на самом высоком уровне.

- Богатый мастер-скульптор, владеющий навыками высшего уровня.

Всего на Версальском Континенте, в разные эпохи, жили пять мастеров-скульпторов! Виид был рад. Теперь он знал, где искать информацию о своих предшественниках.

- Идентификация!

«Пришествие Семи Ангелов».

Выдающееся произведение мастера-скульптора Дейкрама!

Мир еще не знает о существовании этой великолепной работы.

Если об этой прекрасной скульптуре, обладающей потрясающими эффектами, узнают люди, это сильно повлияет на мир.

Сделана из мифрила без добавления каких-либо сторонних примесей.

Метод, которой он использовал для обработки мифрила, до сих пор остается неизвестным.

В этой скульптуре показан истинный блеск и сила мифрила.

Спрятанная в подземелье Джиголаса скульптура, была найдена скульптором Виидом.

Художественная ценность божественной скульптуры: 57,900.

Эффекты:

Здоровье, мана и скорость восстановления выносливости увеличиваются на 40% в течение одного дня.

Все характеристики увеличиваются на 45.

Увеличивается скорость передвижения.

Сопrotивляемость всем видам магии увеличивается на 25%.

Сопrotивление эффектам черной магии временно увеличивается на 80%.

Снижается урон, наносимый черной магией.

Рядом со скульптурой увеличиваются эффекты божественной силы.

Очень ценная религиозная работа: навыки паладинов и жрецов навсегда увеличиваются на 3%.

В зависимости от профессии, характеристика вера навсегда увеличивается минимум на 15, максимум на 40 единиц.

Удача: +50

Увеличивается количество выпадающих с монстров предметов и шанс получения редких предметов.

Благодаря высокой прочности, скульптура не может быть разрушена.

Даёт благословение ангела.

Наслаждение произведением искусства подняло вашу характеристику Искусство на 87 очков.

Характеристика Искусства превысила 2,000.

Когда вы будете пытаться создать благородное произведение искусства, эта характеристика добавит небольшой дополнительный эффект и уменьшит вероятность неудачи.

За то, что вы оценили высшее произведение искусства, уровень вашего скульптурного мастерства увеличился на 3.5%.

За открытие скульптуры «Пришествие Семи Ангелов» ваша слава увеличивается на 1,450.

Если вы раскроете эту информацию общественности, влияние искусства в мире значительно возрастет.

Творение Дейкрама обладало удивительными характеристиками. Большинство найденных Виидом в этом подземелье скульптур были, либо сильно повреждены, либо настолько тяжелы, что перемещать их, он даже и не пытался. Но оставлять в подземелье скульптуру Дейкрама - «Пришествие Семи Ангелов», он не собирался. Он готов был сделать все, что угодно, лишь бы вернуть это произведение искусства на Версальский Континент.

- Это будет огромным успехом!

Виид переместил скульптуры ангелов в тележку, собранную из подручных материалов. Потом впряг в нее Желтого, еще больше увеличив его бремя.

«Другие скульптуры, которые здесь есть, можно продать всего за несколько золотых... их лучше переплавить и продать в виде оружия!» - Внезапно подумал Виид.

- Как и следовало ожидать, опытные пожилые люди, всегда идут впереди молодежи. Мастер-скульптор Дейкрам использовал в работе удивительные методы, которым я бы хотел научиться.

Позади скульптур ангелов, на стене, Виид нашел послание мастера Дейкрама.

Я Дейкрам.

Чтобы добраться сюда, я проделал долгий путь.

Я приехал сюда, чтобы воскресить былую славу скульпторов Версальского континента.

Здесь я нашел Гелий.

- Значит, Дейкрам все-таки нашел Гелий.

Виид страстно желал быть первым, кто создаст скульптуру из Гелия. Игрок, ставший первооткрывателем в каком-нибудь ремесле, не обязательно в скульптуре, мог получить огромное количество славы. Но, несмотря на это, ему было интересно, что сделал из Гелия мастер Дейкрам.

За проведенное в игре время, Виид успел изучить 4 основные техники скульптурного мастерства. Оживление Скульптуры, Скульптурная Трансформация, Техника Секущего Ножа, Техника Создания Одушевленных Скульптур!

Дейкрам был великим мастером-скульптором, и Виид очень хотел изучить его навыки. Он надеялся, что сможет узнать, что является основой всего скульптурного мастерства.

Виид продолжил читать оставленное Дейкрамом послание.

Прежде, чем говорить о Гелии, я хотел бы немного рассказать о себе.

Я пришел в Джиголас один, без учеников, чтобы в тишине, заняться любимой работой. Я хотел, ни на что, не отвлекаясь, повышать свои навыки скульптурного мастерства.

Скульптуры можно создавать из любых материалов - древесины, камня или металла. Но разве это правильно, разрушать природу, ради создания скульптуры?

В далеком прошлом скульптуры создавались без применения магии и технологии. И что самое главное, мастера того времени не разрушали природу, они считали ее своим лучшим другом.

Виид никогда не испытывал по этому поводу мук. Он был жаден до одержимости, поэтому добывал камень и древесину только в горах и лесах.

- Меня больше беспокоит присутствие еды на столе и наличие крыши над головой, чем охрана природы. - Раздраженно пробормотал Виид, после чего продолжил читать.

Для меня неприемлемо разрушать природу, ради создания произведения искусства.

Я считаю, что создавать скульптуры, нужно из материалов, которые добываются без ущерба для природы.

Для создания скульптур, я, порой, использовал изъеденные насекомыми деревья.

Я делал произведения искусства даже из опавших листьев и обычной глины.

Конечно, закончить работу, сделанную из таких материалов, было невероятно сложно.

Скульптуры, сделанные из гнилых деревьев, выглядели некрасиво, а опавшие листья очень быстро засыхали и рассыпались.

Я даже не пытался делать великолепные скульптуры из камня и обломков скал. Большая часть моих работ была сделана из переплавленного металла.

Видом созданных из стали скульптур я наслаждался в одиночку.

После этого я расплавлял недавно созданную скульптуру, и создавал новую. Работая таким способом, я наносил природе наименьший ущерб.

Я перестал получать заказы от королевской семьи и знати. Чтобы выжить, я вынужден был продавать свои скульптуры на городском рынке.

Мне пришлось жить на 1 золотой в месяц, из-за чего пришлось сократить расходы на еду.

Если б не помощь равнодушных людей, я бы, скорее всего, умер с голоду.

О мастере-скульпторе Дейкrame ходило множество слухов. Он создал множество великолепных скульптур, но о его жизни было мало что известно.

- Так вот, что с ним произошло. Мастер-скульптор стал защитником природы. - Вздохнул Виид.

Мастер Дейкрам стал наглядным примером того, как низко может пасть человек. Виид не хотел повторять его судьбу.

Увидев Ангелов, Виид решил, что он богат, но как оказалось, его выводы были ошибочными.

Однако Виид не собирался отказываться от своей мечты.

- Скорее всего, тут что-то не чисто.

Так как Дейкрам был великим мастером-скульптором, он должен был обладать немалой силой.

Я создавал скульптуры, даже из навоза и соломы.

Увидев скульптуру, сделанную из навоза и завядшей травы, люди принимали меня за сумасшедшего. Они не понимали заключенной в ней красоты.

Впрочем, мои произведения искусства уже не являлись обычными скульптурами.

Как-то я отправился на пляж и построил замок из песка, а потом наблюдал, как его размывают волны.

Когда я собрался идти домой, пошел дождь. Я шел босиком по песку, оставляя позади себя следы. Их тоже можно считать скульптурами.

В тот момент, скульптура предстала передо мной в ином свете.

Величие скульптора в том, чтобы оставить природу неповрежденной.

Даже упавшие деревья или камни, увязшие глубоко в земле, есть ни что иное, как дыхание природы.

Сила скульптора в том, чтобы использовать в работе, даже самые бесполезные, на первый взгляд, материалы.

Дзинь!

Вы освоили навык - Природный Скульптор.

Теперь вы можете создавать природные скульптуры, но для этого требуется стать ближе к природе.

Это повысит долговечность скульптурных материалов.

Природные скульптуры будут более долговечными, чем фигурки из камня и дерева.

Если вы будете беречь природу, она будет хранить ваши скульптуры.

Получена характеристика - близость к природе.

С тех пор я остался совсем один, и моим единственным другом, стала природа.

Создавая скульптуру, я был в гармонии с природой.

Вы тоже сможете создавать скульптуры, оставаясь в гармонии с природой.

Обрабатывая гнилые деревья, я получал ману из окружающей среды.

Однако людей не заинтересовал этот вид скульптурной техники.

Им трудно было понять мои скульптуры, не являющиеся эталоном красоты. Увидев мои грязные и некрасивые работы, они не хотели становиться моими учениками.

Научиться пользоваться природной маной было очень сложно. Мне никто не верил - все считали мои слова, всего лишь бредом сумасшедшего.

Чтобы доказать миру, что я не сумасшедший, что у меня есть великий божий дар, я отправился в Джиголас.

Я копался в шахте и собирал мифрил, планируя создать из него прекрасную скульптуру.

Работая с ним с помощью маны, я заметил, что он очень красив.

Я спрятал свою мифриловую работу так, чтобы ее, долгое время, никто не смог бы найти. Если же ее никто не сможет обнаружить, мои навыки для мира будут навсегда потеряны.

Что же относительно Гелия, то информация о нем известна лишь немногим великим скульпторам.

Думаю, мои скульптуры, никто не сможет найти.

Виид нашел его скульптуры, только благодаря счастливой случайности.

- Искать то, что было так тщательно скрыто, можно было бы всю жизнь.

Уважение Виида к великому скульптору, создавшему скульптуры мифриловых Ангелов, длилось не больше 1 минуты и 20 секунд.

Скульптурное мастерство требует терпения и гармонии.

Изучить технику Природной Скульптуры очень сложно, но получение природной маны даст вам огромную власть.

Я надеюсь, что кто-то из скульпторов, все же, изучит мою скульптурную технику.

Я бы очень хотел, чтобы гильдия Скульпторов обучала новичков этой технике, назвав ее моим именем.

Я же поеду в Великие Горы Дебкарта, где буду создавать скульптуры из Гелия.

Я, Дайкрам, обнаружил неизвестную технику - Скульптура Природных Катастроф.

Если вы хотите изучить эту технику, вам придется отправиться в Великие Горы Дебкарта.

- Вот черт! В конце концов, он забрал Гелий и уехал.

Бесконечная жадность и разочарование. После нескольких глубоких вздохов, Виид решил проверить новый навык.

- Проверка навыка! Природный Скульптор!

Природный Скульптор 1 начального уровня (0%):

Общий скульптурный навык. Может быть самостоятельно изучен скульптором, поклоняющимся природе.

Вы получили его благодаря мастеру-скульптору Дейкраму.

Требования:

Высший уровень скульптурного мастерства. Чтобы пользоваться этим навыком, нужно сильно сродниться с природой.

Вы сможете создавать скульптуры из любых природных материалов.

Чтобы поднять этот навык, человеку придется приложить в три раза больше усилий, чем эльфу или фее.

Текущая близость с природой: 470.

Некоторые ваши скульптуры были сделаны в гармонии с природой. Близость с природой +153.

По вашей команде Темные Эльфы стреляли огненными стрелами в горах Юрокина. Близость -79.

Вы покорили горы Хором. Близость +15

Вы создавали скульптуры, не обращая внимания на лед, снег, метель и извержение вулкана. Близость с природой + 29.

Вы изменили искаженный климат Северного континента. +106.

Вы создали Духов Стихий. +80.

Добывая материалы для скульптур, вы вредили природе. -32.

Вы построили мифический пруд, снискав расположение фей. +9.

Строя лачуги и форт, вы вредили природе. -47.

Вы мореплаватель. +15.

Вы видели северную Аврору. +21.

Вы защитили огненное кольцо Джиголаса. +61.

Вы охотились на монстров, вредящих окружающей среде. +139.

Внимание!

На текущем уровне близости с природой, вы можете использовать навык скульптурного облака.

Навык Скульптурного Облака: Навык, который можно использовать, только имея близость с природой. Достигнув определенного уровня скульптурного мастерства и близости с природой, вы сможете вызывать дождь. Вы можете навлечь на себя гнев людей, так как для них такой дождь может стать катастрофой.

В описании навыка были перечислены все случаи вандализма Виида по отношению к природе. Все было учтено - его задания, исследования, настойчивость в создании скульптур. Было показано все, что увеличивало или уменьшало близость с природой.

- Оказывается, я страдал не напрасно.

Сейчас он был рад, что не отказался в свое время от класса скульптора. Он рисковал своей жизнью, чтобы повысить выносливость и прочность, и в награду, получил близость с природой!

- Выходит, теперь я должен отправиться в Великие Горы Дебкарта?

Чтобы изучить скульптурную технику Природных Катастроф, ему нужно было следовать за Дейкрамом. К счастью, эти горы находились всего в двух днях пути от Моры.

Скульптура Природных Катастроф. Название техники пришлось ему по вкусу. Ему было интересно узнать, скульптуры каких природных бедствий, он сможет создать. Цунами, наводнения, землетрясения, оползни, снежные и ледяные шторма, извержения вулканов. Он был бы рад научиться воспроизводить такие вещи...

- Скорее всего, это одна из самых удивительных техник скульптурного мастерства!

Такое умение удовлетворило бы любого скульптора.

- Я никогда не видел скульптур, сделанных из Гелия. О них не упоминалось ни в одном документе.

Возможно, с Дейкрамом приключилась какая-то беда. До этого времени Виид не встречал еще ни одного живого скульптора. Возможно, никого из них уже не осталось в живых.

- Раз они все мертвы, весь Гелий будет моим! Хе-хе-хе.

Крылья Света, находившиеся за спиной у Виида, беспокойно затрепетали и померкли, а Желтый, отдохавший под стеной от изнурительной работы, испуганно задрожал.

- Нет. – Тут же раскаялся в своих словах Виид. – Вот же проклятый Гелий. Даже находясь далеко, он смущает умы и сердца людей.

Желтый приподнял низко опущенные уши. Типичное поведение счастливой корейской коровы. Крылья Света снова засияли яркими красками.

- Ничего страшного, такая реакция вполне естественна... В конце концов, я всего лишь обычный человек. Должен признаться, человек слишком легко впадает в искушение. Тем более, если ему выпадает шанс изучить технику мастерства одного из великих скульпторов. Что ж... Мне не остается ничего другого, кроме как сделать все возможное и не упустить этот шанс. Не страшно, что я не нашел Гелий. Главное, что я изучил навык Природного Скульптора и получил подсказку, где искать мастера Дейкрама.

Еще раз, осмотрев шахту, Виид и Желтый отправились назад.

Глава 5.

Послание в бутылке

Всего за несколько часов были уничтожены три команды преследования, состоящие из воров и ассасинов гильдии Гермес.

- Мы потеряли связь еще с одной группой. Перед исчезновением они успели нам сообщить, что их атаковал какой-то воин из команды Виида.

- Значит, Виид уже где-то рядом. Остановите поиски. Надо выслать подмогу оставшимся в живых ворам и ассасинам.

Дринпельд был уверен, что цель близка. Он привел в боевую готовность всех рыцарей, магов и паладинов – подкрепление, присланное ему в помощь гильдией Гермес.

Пираты и матросы тоже были готовы к бою.

В это время команда ищеек, преследовавшая Союн, вышла к гелиевой шахте.

- Взгляните, следы довольно свежие. Она прошла здесь совсем недавно.

- Кто-нибудь охраняет конец этого прохода?

- Рутел со своей командой.

- На этих парней можно положиться.

Рутел, являющийся морским Рыцарем Королевства Хайвен, входил в тридцатку самых сильных игроков Королевской Дороги.

- Рутел покорил множество подземелий. Я думаю, он даже с Виидом легко смог бы справиться.

Впереди рыцарей бежали воры. Их преимуществом была ловкость и скорость. Правда, все плюсы этого класса перекрывал один большой минус – низкая выносливость.

Внезапно дорогу им преградила Союн.

Один вор и три ассасина, пали от ее руки. Это, если не считать людей из группы сопровождения. С ними эта цифра выростала до 21. И все это было сделано одним единственным человеком.

Роа: Будьте осторожны! Здесь невероятно сильная женщина!

Тревис: Убейте её немедленно! Забудьте о поисках Виида.

Эллвин: Продержитесь, пока не прибудет подкрепление.

В чате гильдии Гермес не стихали разговоры игроков, отправившихся в Джиголас в погоню за Виидом. Члены гильдии, оставшиеся в королевстве Хайвен, с интересом читали их переписку, пристально следя за охотой.

Гочем: Мы словно охотимся на лису.

Штраус: На довольно свирепую лису.

Джей Го: Жаль, что Джиголас находится так далеко. Я уже жалею, что не отправился вместе с вами.

Броня Союн была сплошь покрыта трещинами и вмятинами. Ее выносливость и здоровье стремительно падали, но она не могла позволить себе остановиться.

Ищейки были повсюду. Они сузили зону поиска и теперь осаждали ее со всех сторон.

Вспышка ярости.

Берсерки сражаются до тех пор, пока полностью не иссякнет их выносливость. Они накапливают опыт и повышают навыки не так, как это делают другие классы.

Обычно, сражаясь в группе, вы получаете меньше опыта. Но зато, если вам нужно отдохнуть, вы можете спокойно расслабиться и получить часть опыта, заработанного вашей группой.

Однако, если вы отправитесь в опасное подземелье и будете в одиночку сражаться с опасными монстрами, вы сможете получить намного больше опыта. Кроме того, вы сможете значительно повысить свои навыки и характеристики.

Ее тактика охоты заключалась в постоянном превышении своих пределов и сражении с

монстрами, которые были намного сильнее ее. Правда, такие битвы, часто заканчивались для нее смертью. Из всех боевых классов, класс Берсерка, несомненно, был самым сильным.

Состояние Союн сейчас, можно было назвать критическим.

- Кажется, ее силы на исходе.

До сих пор, используя навыки Берсерка, Союн в одиночку могла победить любого врага, однако рыцарей, воров и ассасинов, встающих у нее на пути, было слишком много.

Ее организм был отравлен большим количеством разнообразных ядов, которым уже не мог противостоять.

- Вон она!

- Убейте её!

Союн оглянулась и поняла, что отступать ей некуда. Посмотрев на врагов жестоким взглядом, она коротко сказала:

- В бой.

Она атаковала, блокировала удары врагов мечом. В итоге, она смогла уничтожить еще 31 противника!

За время сражения ее выносливость и здоровье упали практически до нуля. Для любого другого класса, раны, которые она получила, были бы смертельными.

После битвы, Союн некоторое время отдыхала.

За победу в бою, берсерку приходится платить страшную цену. После сражения все его тело начинает невыносимо болеть.

За день до того, как появились вражеские ищейки, Союн получила от Виида шепот.

- Я скоро выхожу.

Известие о том, что Виид скоро будет рядом, Союн, конечно же, обрадовало.

Через 10 часов, прошедших после последнего сражения с врагами, она получила от Виида новое сообщение:

- Мы немного задерживаемся – везем слишком большой груз. Через час будем на месте.

Прошло еще 5 часов.

- Уже почти добрались.

Еще 2 часа.

- Остались буквально считанные секунды.

«Нужно увести отсюда врагов. Наверное, мне лучше уйти».

Золотая Птица и Серебряная ждали хозяина внутри гелиевой шахты. Чтобы обезопасить их

и Виида, Союн решила уйти. Поднявшись, она в последний раз посмотрела на вход в шахту, надеясь перед уходом, еще раз увидеть Виида.

«Хотела бы я знать, когда мы сможем снова увидеться...»

Она не понимала своих чувств к Вииду. Рядом с ним ей было очень комфортно. Она о многом хотела с ним поговорить, но ее останавливал страх.

Она очень хотела увидеть Виида, но боялась, что преследователи его убьют.

«Я не могу больше ждать. Мне нужно идти. Я должна увести погоню подальше от шахты».

Союн повернулась, собираясь уходить.

И тут она услышала грохот и скрип, который с каждой минутой становился все громче.

Из тоннеля показались Желтый и Виид, в сопровождении Серебряной и Золотой Птицы. Они тащили за собой груженные чем-то повозки.

Его лицо было мокрым от пота, а на губах играла улыбка победителя.

- Виид, вы пришли! - Увидев его, Союн помимо воли улыбнулась. Такая улыбка наполнила бы радостью сердце любого мужчины.

Но сердце Виида, вместо этого, ухнуло куда-то вниз. Он увидел горящую над головой Союн метку убийцы. Увидел, во что превратилась ее броня. Он даже не мог представить, со сколькими противниками ей пришлось сразиться, чтобы дойти до такого состояния.

- Мы должны поскорее отсюда уйти.

Только потому, что Союн избавилась от команд преследования, гильдия Гермес еще не знала их точного местоположения. Благодаря этому, у них еще оставалось время на то, чтобы убежать. Им просто нужно было двигаться в противоположную от команд преследования сторону.

С таким грузом, они бы не смогли пережить столкновения с гильдией Гермес. Кроме того, Союн сейчас не могла сражаться.

Даже у берсерков есть предел, и она его давным-давно достигла!

- Я думаю, нам нужно отсюда выбираться.

Дринпельд, во главе элитного войска Гильдии Гермес, состоящего из магов, жрецов и рыцарей, наконец, добрался до входа в гелиевую шахту. Команда преследования теперь состояла из морского инженера, землекопа и одного единственного выжившего вора.

Вор, взглянув на найденные возле шахты следы, доложил Дринпельду:

- Эти следы похожи на следы Виида. Но я в этом не уверен - он мастерски умеет их маскировать.

Правда Дринпельд и без его слов был уверен, что Виид был в этой шахте.

- Я думаю, Виид не прошел бы мимо такой шахты. А может, он все еще в ней?

- Я не знаю. Скорее всего, он оттуда уже вышел. Взгляните на этот след. Он явно от тележки. Даже если они будут оставлять вместо своих следов отпечатки ног монстров, по этой колее их будет не сложно найти.

Они не могли знать, что эти следы оставила Союн, специально, чтобы ввести их в заблуждение. Правда, она не помнила достаточно хорошо карту всего подземелья, поэтому создать идеальный след не смогла.

Таким образом, доверившись предположениям вора, команда Дринпельда вновь выбрала неверный путь.

- Чувствую себя крысой в лабиринте...чертовски большом лабиринте.

По мере исследования подземелья, карта преследователей становилась все полней. Когда у них на руках, наконец, появилась полная карта подземелий Джиголаса, они смогли значительно сузить зону поиска, смело посылая на разведку своих солдат. Кроме того, они смогли отправить воинов охранять выход, на случай, если Виид, все же, мимо них проскользнет.

- Пока наши парни преследуют этого неуловимого Виида, почему бы нам не осмотреть шахту? А вдруг там есть еще один выход?

Члены гильдии Гермес не смогли устоять перед соблазном найти легендарный Гелий и другие сокровища, которые могли оставить в шахте скульпторы.

- Быстро заходим внутрь. Часть воинов пусть останутся у входа, на всякий случай.

Дринпельд забрал с собой в шахту большую часть воинов гильдии Гермес. Все было так, как и предсказывал Виид. Члены гильдии Гермес не смогли пройти мимо такой заманчивой цели.

Немного поплутав по подземелью, отряд достиг места, где начиналась железная дорога, на которой стояли пустые вагонетки.

- Видимо, это единственный способ продолжить путь.

Игроки по четыре человека рассаживались по вагонеткам. Они еще не знали, что Виид смазал колеса вагонеток кунжутным маслом.

В установленной вами ловушке погибло 3 человека и 1 тяжело ранен.

Слава увеличивается на 29

За то время, что преследователи добирались до гелиевых шахт, Виид и Союн успели удалиться от них на довольно приличное расстояние.

Золотая Птица и Серебряная, приняв боевую форму, помогали Желтому тащить тележку со скульптурами.

- Что будем делать дальше?

Все характеристики и навыки Союн после боя, были значительно снижены, из-за чего передвигалась она с большим трудом. Кроме того, процесс заживления ран проходил у нее очень болезненно, хотя она и старалась не подавать вида.

- Я получил здесь все, что хотел. Думаю, пришло время нам покинуть Джиголас.

Муууууу! - Заорал во все горло Желтый. После того, как ему пришлось тянуть тяжеленную повозку, он едва переставлял ноги.

С тех пор, как он попал в Джиголас, не было дня, чтобы его жизнь не подвергалась опасности. Для него эта зона оказалась сущим адом. Услышав, что они собираются ее покинуть, он не мог сдержать крика радости!

Он безумно соскучился по траве, растущей на Версальском Континенте. Соскучился за Ледяным Драконом и другими живыми скульптурами.

- Мы полностью окружены врагами... Чтобы выжить, нам придется их всех убить.

Вииду показалось, что сейчас он похож на персонажа какого-то романтического фильма, в котором герой и героиня, попав в ловушку, вынуждены бежать, спасая свои жизни. По дороге они попадали в различные неприятные ситуации. Кроме того, их преследовали опасные враги.

Несмотря на то, что ситуация была крайне напряженной, Виид был спокоен.

Сражаться с монстрами, и выполнять квесты, всегда было нелегко.

Когда флот королевства Хайвен прибыл в Джиголас, Легион Нежити Виида стал для них большим сюрпризом. Не ожидали они и ловушки, в которую попали в гелиевой шахте.

Он решил устроить этим парням настоящий ад.

- Я должен отправиться на разведку. В одиночку. Вы будете ждать меня здесь. Постарайтесь не шуметь, чтобы вас не нашли.

- Будьте осторожны...

Пока Виид отсутствовал, Союн и Желтый отдыхали.

После того, как они покинули гелиевую шахту, им не встретилась не одна группа игроков гильдии Гермес.

Все свои трофеи, добытые в Джиголасе, в том числе и скульптуры мифриловых ангелов, Виид, скрипя сердце, оставил Союн.

- Может, мне стоило написать завещание, прежде чем куда-то идти? – Пробормотал Виид.
- Наверное, мне лучше забрать свои вещи. Мне будет спокойнее, если они будут находиться рядом со мной. Жаль, что продать я их смогу, только попав на Версальский Континент. Чем раньше я туда вернусь, тем быстрее получу свои деньги.

Он схватил кусок черного камня и начал вырезать ворону.

- Скульптурная трансформация.

Тело Виида уменьшилось, и он превратился в ворону.

После этого он послал шепот Золотой Птице и Серебряной, которые в тот момент, отдыхали недалеко от Союн и Желтого.

- Быстро летите ко мне.

- Да, хозяин.

- Вам надо замаскироваться. Ваш окрас слишком бросается в глаза.

Намазав перья Золотой Птицы и Серебряной угольным порошком, он приказал им забрать у Желтого все сумки и рюкзаки.

- Полетели.

Виид и птицы с рюкзаками в клювах, по извилистым тоннелям, понеслись к выходу из подземелья.

Куэйо

Монстры, встречавшиеся им на пути, даже не успевали на них среагировать.

Вскоре три черные птицы покинули подземелья Джиголаса!

Небо, которое Виид не видел слишком давно, было голубым и ясным. С вершин вулканов стекали потоки раскаленной лавы, за которыми начиналась территория вечного льда.

Виид вдохнул полной грудью чистый воздух, наслаждаясь пьянящим ароматом свободы!

Гнетущее давление, которое он чувствовал, работая киркой в гелиевой шахте, полностью исчезло.

Набрав полную грудь воздуха, Виид закричал:

- Ка-ар! Ка-ар.

Вы издали зловещий крик.

Удача покинет всех, кто его слышал.

Этот крик настолько не понравился Золотой птице и Серебряной, что они даже решили от него подальше отлететь. Правда, Виид этого не заметил – его черные глаза-бусинки, в этот момент, изучали окрестности Джиголаса.

- Слишком их много на меня одного.

На земле Виид ясно разглядел моряков флота королевства Хайвен и пиратов Гриффита. Вместе с подкреплением, гильдия Гермес прислала сюда весь свой флот. Он не смог бы справиться с таким количеством врагов, даже применив умение Скульптурной Трансформации.

Сейчас ему бы очень помогла Картинная Телепортация Юрин. Но ее нельзя было использовать, пока рядом находились высокоуровневые маги гильдии Гермес. Они легко могли исказить пространство и заблокировать телепорт. Кроме того, он не был уверен, что сможет переместить с помощью рисунка все свои трофеи и мифриловых ангелов.

А самое главное – он не хотел подвергать опасности жизнь дорогого ему человека!

В конце концов, он нашел выход из сложившейся ситуации.

- Следуйте за мной.

Взмахнув крыльями, Виид полетел в сторону, противоположную от стоявших на якоре вражеских кораблей.

Из-за сильного ветра и резких перепадов температур, лететь приходилось очень низко, практически над самой поверхностью реки.

Несколько раз он опускался на выступающие над поверхностью воды рифы, некоторое время отдыхал, после чего, вновь отправлялся в путь!

Он направлялся на Северо-Восток, к замеченному им с высоты полета небольшому пляжу.

- Отмена Скульптурной Трансформации!

Вернувшись в человеческую форму, Виид раскрыл один из своих рюкзаков. Внутри было

множество стеклянных бутылок, заполненных вином, виски и различными лекарственными травами. Все эти бутылки Вииду предстояло опорожнить.

- Я чувствую себя так, словно выбрасываю в мусорный контейнер деньги.

В каждую бутылку Виид поместил скрученную в трубочку бумажку.

Если вы когда-то смотрели фильм о людях, потерпевших кораблекрушение и застрявших на необитаемом острове, то наверняка знаете, что для них такие бутылки были единственным шансом на спасение. А Виид просто решил использовать давно опробованный другими метод.

Все мертвые, которые увидят это сообщение, придите ко мне. Пришло время этому миру погрузиться во тьму, а всем живым умереть.

Вас призывает бессмертный воин Виид.

Вместо печати он оставил на бумаге след, очень похожий на отпечаток ладони Лича.

- Для пущей убедительности...

Осматривая пляж, Виид нашел много обломков дерева, которые вполне можно было использовать для ремонта корпуса корабля-призрака.

Отвратительно воняющее гнилое дерево: Прочность: 4/49

Очень старое дерево. Долгое время плавало в соленом море в качестве призрачного корабля. Приносит несчастье. Не стоит использовать в качестве материала для работы.

Эффекты:

Удача: -15

Вызывает нестерпимую жажду.

При использовании, высока вероятность получения незначительного проклятия.

Из этого куска дерева, Виид решил наделать черепов и создать скульптуру корабля-призрака.

- Будут сувениры на память.

Виид засунул черепа в бутылки с записками и отправил в море. Скульптуру маленького корабля-призрака, он выпустил в море и она, покачиваясь, заскользила по волнам.

- Пришло время опробовать мое новое умение...

Виид погрузил руки в морскую воду.

- Идентификация скульптурного материала.

Дзинь!

Безымянная прибрежная морская вода.

Обладает повышенной выносливостью и гибкостью.

Вода, окружавшая руки Виида, начала искриться.

Вода содержит в себе природную ману. С ней очень легко работать.

Создавая скульптуру из воды, не нужно ничего резать или ломать.

- Природная скульптура!

Скользя меж его пальцев, морская вода начала подниматься в воздух. Она пока не имела формы – была просто каплей сине-зеленой воды, настолько большой, что в ней можно было запросто искупать Желтого.

После того, как вода поднялась на достаточную высоту, Виид достал скульптурный нож Захаба, решив придать капле форму.

- Я должен создать красивую скульптуру.

Он не надеялся, что с первого раза у него получится шедевр. Это было бы слишком абсурдно.

Постепенно капля начала приобретать форму, превращаясь в скульптуру корабля-призрака, на палубе которого стоял одноглазый Лич Деорол.

Дзинь!

Скульптура корабля-призрака

Призрачное судно, которым командует капитан Лич!

Скульптура сделана довольно неумело.

Вырезана из обычной морской воды.

Художественная ценность: 179.

Специальные эффекты:

Усиливает все способности нежити.

На 5% увеличивает скорость призрачных кораблей.

В открытом море на 2% увеличивает лидерство.

Для первого раза скульптура получилось довольно красивой.

- Облачная скульптура!

Вода из созданной Виидом скульптуры начала быстро испаряться.

Вы использовали технику Облачной Скульптуры.

Качество Облачной скульптуры зависит от уровня близости к природе.

Из-за низкого уровня навыка, вы не можете определить свойства облаков.

В небе над Виидом начала формироваться большая туча. Она чернела и уплотнялась, поглощая более мелкие облака. Через некоторое время она превратилась в корабль-призрак, точно такой, какой был у Виида. По его палубе забегали призрачные матросы.

Когда подул ветер, облачная скульптура поплыла по небу! Корабль, сделанный из черной тучи, стал первой облачной скульптурой Виида. Под давлением ветра скульптура все больше снижалась, пока, наконец, не опустилась на поверхность моря.

Летучий Голландец, гроза моря Плантис.

- Ка...апитан, взгляните, я вытащил это из моря.

Грязный и оборванный призрачный матрос, принес капитану корабля-призрака выловленный в море предмет.

Одноногий капитан, сняв с головы потертую широкополую шляпу, прочитал извлеченное из бутылки послание.

- Нас...призывает...самый...легендарный...капитан.
Мы...должны...немедленно...отправляться...в...путь.

Веревки, которыми паруса были привязаны к мачте, тут же были распущены. Судно готовилось к отплытию.

Дырявые, потрепанные паруса, раскрылись от сильного порыва ветра, и судно, резко развернувшись, устремилось на северо-восток.

Это судно было не единственным кораблем-призраком, получившим послание от Виида. Аналогичное послание в бутылке получил и призрачный корабль, бороздящий воды Нерии.

- Вперед!

- Нас...призывает...Лич. Мы...не можем...отказаться.

- Бессмертные воины..., мы...должны...помочь...тому, кто...победил...Великого...Воина...Хаоса.

К тому времени, когда Виид снова превратился в Лича, почти все бутылки нашли своих

адресатов.

Как это ни удивительно, но убийство Великого Воина Хаоса прославило Вииду не только среди людей Версальского континента, но и среди нежити.

Виид стал популярен даже у рас, не имеющих никакого отношения ни к людям, ни к нежити!

Его популярность принесла неожиданный эффект.

К нему на подмогу устремились корабли-призраки со всех, даже самых отдаленных, морей.

- Надо...поспешить...

К морю Плантис устремились корабли-призраки со всех уголков Версальского Континента.

В море Нерии одно из призрачных судов затянуло в водоворот. Но корабль не утонул, как следовало ожидать. Через некоторое время он появился на северо-востоке, недалеко от Джиголаса.

Каким-то образом он просто взял и переместился!

В этот момент, в разных уголках континента, со дна моря на поверхность начали подниматься ранее затонувшие суда. Экипажи затонувших кораблей начали пробуждаться от долгого сна, вспоминая свои былые навыки.

- Хе-хе-хе, мы снова можем сражаться.

Это был экипаж пиратского корабля «Джибурича», затонувшего примерно 200 лет назад. Капитан этого корабля, брошенный экипажем на необитаемом острове, умер там от голода и превратился в нежить. Он тоже получил бутылку с посланием, но не смог ответить на призыв, так как ему не на чем было плыть.

- Хе-хе-хе, хе-хе-хе!

Но в итоге ему повезло, его подобрал проходивший мимо острова корабль-призрак.

- Куда...вы...направляетесь?

- К...Вииду.

- Значит..., нам...по...пути.

Собравшись вместе, корабли-призраки, преодолевая жесткие волны и шторм, отправились в путь.

Пейл с друзьями, наконец, завершили квест, который выполняли в Мордредде, бывшей столице империи Нифльхейм.

- Да уж, это задание было невероятно трудным!

Тяжелее всех пришлось Ирэн. Единственное, чего ей сейчас хотелось, это упасть и больше никогда не вставать.

- Без преувеличения, это место можно назвать пристанищем монстров.

Силы Хварен тоже были на исходе. Ей было легче танцевать перед толпой своих поклонников, чем перед этими монстрами. Выступая на сцене, она устав, хотя бы могла отдохнуть. Такого рода выступление она бы очень не хотела повторять вновь.

Тем не менее, преодолев все трудности, они смогли найти потомков семьи Биторио и узнать имя мастера, ковавшего знаменитые рыцарские мечи. Кроме того, они уговорили потомков мастера, отправиться с ними в Мору.

Вы завершили задание семьи мастеров Биторио.

Семья мастеров Биторио, согласилась переселиться в Мору.

Технология изготовления оружия, которой они владеют, поможет в развитии Моры.

В награду за выполнение квеста, вы получаете драгоценности, которые долгое время хранились у семьи Биторио.

- Со временем мы сможем сделать для вас броню. Хотя наша семья, в основном, прославилась изготовлением мечей, доспехи мы умеем ковать не хуже.

Усилия, которые они приложили, чтобы убить тех монстров, окупились с лихвой.

Продажу драгоценностей группа доверила Манауэ. Как купец, он имел наибольший шанс получить за них приличную сумму денег.

- Купец Манауэ продает драгоценности.

- Вы только посмотрите на размер этих камней.

Стоило ему появиться на площади, как вокруг собралась толпа людей. Всем было интересно увидеть, что за диковинки на этот раз продает Манауэ.

Примерно в это же время, по всем каналам начали транслировать экстренный выпуск новостей.

- Подкрепление, посланное гильдией Гермес, наконец, достигло Джиголаса.

- Вам не кажется, что мы должны ему помочь? – Спросил кто-то из друзей Виида, услышав новость.

Все они с интересом смотрели программы, связанные с Королевской Дорогой. И не всегда это были передачи КМС-медиа, правда, Мейлон они об этом, предпочитали не говорить.

Они видели первый бой Виида с флотом королевства Хейвен и знали, что гильдия Гермес послала в Джиголас своих самых высокоуровневых игроков.

По этому поводу на Версальском Континенте велись бесчисленные дебаты.

Никто, в том числе и члены гильдии Гермес, не верил, что Виид сможет победить Великого Воина Хаоса Кубичуи.

- Канал шепота Виида заблокирован... Мы не можем узнать, что там на самом деле происходит. – Взволнованно сказал Пейл, так и не сумев связаться с другом.

- Может быть, спросим у Юрин?

Связаться с сестрой Виида и узнать, как у него дела, было поручено Хварен.

- Юрин, ты сейчас где?

- В своей картине.

- В картине? Хм... Я хотела спросить, как дела у твоего брата... У него все хорошо?

- У моего брата возникли некоторые трудности.

- Трудности?

- Да, по крайней мере, мне так кажется. Когда мы обедали, он выглядел усталым и злым.

В то время, Виид, усердно работая киркой, пытался найти гелий. Но сколько бы он не копал, все его усилия заканчивались ничем.

- Мне кажется, вам не стоит о нем беспокоиться. Он сможет справиться со своими проблемами.

С самого детства Юрин безоговорочно верила брату. Он всегда старался дать ей все, что она захочет, будь то игрушка, такая же, как у соседской девочки, или намотанная на палочку сладкая вата. В дождливую погоду он приносил ей в школу зонт, в жару – покупал мороженое.

Его боялись даже местные хулиганы.

Выслушав Юрин, Хварен подвела итог:

- Судя по всему, на этот раз Виид попал в серьезную передрыгу.

Перед ее мысленным взором тут же возникло печальное лицо Виида.

- Мне кажется, мы должны помочь ему выиграть сражение с игроками гильдии Гермес.

- Думаете, он не справится? - Не поверила Мейлон.

- Единственный способ выжить для него, это сбежать. Но в итоге, они его все равно поймают и убьют.

- Ох!

Это напомнило им сценарий фильма "Беглец". В нем главного героя преследовали повсюду, куда бы он ни направлялся. Он не мог расслабиться ни на минуту.

Стоило Ирен представить эту картину, как на ее глазах выступили слезы.

Друзья поняли, что не могут сидеть сложа руки, пока Виида преследует Дринпельд и Гриффит со своими пиратами.

- Мы должны отправиться в Джиголас! Мы обязаны помочь Вииду!

В конце концов Хварен удалось убедить друзей. Собрав некоторые необходимые в походе вещи, они отправились в порт. Чтобы быстрее добраться до Джиголаса, они решили купить корабль.

- Нам нужен быстроходный корабль. У вас такой есть?

Когда они шли к кораблю, Беллот спросила:

- А почему бы нам не воспользовались картинной телепортацией Юрин? Мне кажется, так было бы гораздо быстрее.

Но, сразу же после этого, она покачала головой.

- Ой, не слушайте меня, я говорю глупости.

Телепортировавшись, они могли попасть прямо в руки врага! Вероятность этого была довольно мала, но рисковать понапрасну, все же, не стоило.

Кроме того, маги гильдии Гермес могли поставить вокруг Джиголаса барьеры, препятствующие телепортации. Зная изворотливость Виида, они непременно должны были это сделать.

Игроки гильдии Гермес боялись Виида. Они понимали, что он не за красивые глаза, получил такое количество славы.

Поэтому Беллот, немного подумав, забрала свои слова обратно.

На самом деле, о том, как Виид зарабатывал свою славу, знали только его друзья.

Виид был человеком, который никогда не сдавался. В памяти Хварен и Зефи еще были свежи воспоминания об охоте в подземном логове Басара. Они охотились без перерыва почти 29 часов и ближе концу, мечтали только об одном - о смерти.

Только раз они смогли сделать длительный перерыв - когда в рюкзак Виида перестали вмещаться трофеи, и он вынужден был вернуться в город, чтобы продать добычу. Все остальное время им приходилось довольствоваться короткими передышками, во время которых Виид

создавал скульптуры убитых ими монстров.

Им стало интересно, как Виид поступает с добычей сейчас – ведь в Джиголасе не было ни одного города.

- Я не верю, что Виид сможет отказаться от трофеев.

- Без добычи, жизнь для него потеряет смысл...

- Для того, чтобы компенсировать потери, он потом будет охотиться до изнеможения.

Вскоре друзья Виида нашли подходящий для их цели корабль.

Свои планы они решили держать в секрете даже от Виида.

- Только как мы туда доберемся, не зная маршрута...

- Я видел пару раз карту, которая была у Виида, правда не уверен, что запомнил ее правильно.

- Сказал Пейл.

После того, как Манауэ нанял квалифицированного капитана-НПС, друзья вышли в море, хотя и были обеспокоены предстоящим путешествием.

Двигаясь в северо-восточном направлении, они наткнулись на огромное количество призрачных кораблей, судя по всему, направляющихся в сторону Джиголаса. Кроме кораблей, там были большие плоты, срубленные из обгоревших бревен. Призрачную процессию сопровождали морские монстры.

Это было поистине удивительное зрелище!

Если б путешественники не видели всего этого собственными глазами, они бы никогда не поверили, что такое вообще возможно.

Теперь Пейлу и его группе можно было не беспокоиться о правильности маршрута. Единственное, что им нужно было делать, это следовать за флотом призрачных кораблей.

- Я не понимаю, как ему это удалось... - Сказал Пейл друзьям.

- Похоже, впереди нас ждет что-то невероятное.

Над мачтами призрачных кораблей, которыми управляли призрачные экипажи, кружили огромные черные стервятники. Корабль Пейла шел за призрачными судами, стараясь не приближаться, но при этом, и не отставать.

И тут они заметили большой линкор, который на высокой скорости, мчался прямо на них. Его сопровождала армада, состоявшая из множества военных кораблей.

- Лево руля!

Чтобы избежать столкновения, капитан резко вывернул руль влево. Кораблю Пейла чудом удалось уйти с пути армады.

Кого только не было на этих призрачных кораблях. Темные рыцари, призраки морских воинов, ведьмы и огромное количество другой сильной нежити. Ничего не замечая вокруг,

армада на большой скорости мчалась в сторону Джиголаса.

- Уф, едва выжили.

- Чувствую себя заново родившимся.

Все люди, наблюдавшие за быстро удалявшимся военным флотом, облегченно вздохнули.

- Этот флаг... Мне он кажется смутно знакомым. Вот только где я могла его видеть? - Сказала Мейлон, указав пальцем на развивающийся на мачте линкора, флаг.

На черном флаге был изображен череп кричащего от боли скелета. Не было никаких сомнений - символ, изображенный на флаге, они все уже где-то видели.

- Мне он тоже знаком.

- И мне.

Уверенно заявили Сурка и Пейл.

- И я его где-то видел. - Задумчиво протянул Манауэ, после чего добавил. - В то время, когда Виид был в облике орка Каричи.

- Что?

- Я вспомнил. Я видел этот флаг у лича Шияра и ведьм Шерпа. Это символ Бессмертного Легиона. - Сказал Манауэ, внутренне, содрогнувшись.

Прежде чем стать богатым купцом, ему пришлось пройти множество испытаний, едва не закончившихся смертью.

Чтобы поднять свои навыки, ему пришлось поучаствовать во множестве сражений!

Видео того сражения, в котором орк Каричи смог объединить под своим началом темных эльфов, орков и людей, заняло 5 место в Зале Славы.

- Точно! Бессмертный Легион! - Мейлон от восторга даже захлопала в ладоши.

- Бессмертный Легион, который может призвать только Король Нежити...

- Значит, все те корабли принадлежат Бессмертному Легиону?

В глазах всех членов группы одновременно вспыхнуло понимание.

- Вперед!

- Поехали!

- Капитан, плывем на максимальной скорости!

Несмотря на то, что судно, раскрыв паруса, устремилось вперед, догнать корабли Бессмертного Легиона ему было не под силу.

Живые матросы, в отличие от матросов мертвых, должны были, время от времени, отдыхать.

Глава 6.

Чудо дарования жизни

Вернувшись в подземелье, Виид занялся созданием скульптур. Он понимал, что с одной лишь нежитью, победить врага ему будет очень сложно.

- Придется оживлять скульптуры. Только воспользовавшись силой скульптур, я смогу выпутаться из этой истории.

После того, как он изучил технику природной скульптуры, все материалы, которые он использовал ранее, стали выглядеть по-другому. Их структура изменилась. На поверхности и внутри материалов, появились ярко пульсирующие потоки маны.

Создавать скульптуры стало намного сложнее. Теперь ему приходилось работать еще осторожнее, чтобы не нанести вреда тонким ручейкам маны. Любой неточный удар мог повредить внутреннюю структуру руды.

- Точно и аккуратно.

Благодаря вашему вкладу в искусство, количество отрицательной славы уменьшилось на 2.

Еще одно преимущество класса скульптор! При создании скульптуры, хорошая слава растет, а отрицательная падает.

Виид довольно улыбнулся.

- Каждая скульптура является отражением внутреннего мира скульптора.

При создании скульптуры, Виид использовал свои самые лучшие идеи.

- Оказывается, понизить отрицательную славу, можно не только с помощью сложных квестов. Я смогу от нее избавиться, создав много скульптур.

Поняв это, Виид почувствовал себя заново родившимся.

- Чтобы избавиться от отрицательной славы, мне придется создать большое количество скульптур ангелов и маленьких детей. Вполне возможно, что Дейкрам создал Мифриловых Ангелов, как раз с этой целью.

И Виид, подобно мастеру-скульптору, приступил к работе!

Он вырезал скульптуры маленьких детей, с чистыми и ясными глазами. Сотня скульптур невинно улыбающихся маленьких девочек, размером не больше плюшевого медведя.

Когда Союн выходила из игры, Желтому, Золотой Птице и Серебряной, больше нечем было заняться, кроме как наблюдать за работой Виида. Они были приятно удивлены, узнав, что простое наблюдение за тем, как хозяин вырезает скульптуры, приносит им опыт.

- Что-то хозяин сегодня слишком увлекся созданием скульптур. - Сказал Желтый, Золотой Птице и Серебряной. - Таким счастливым я его видел лишь тогда, когда он меня бил или когда получал на охоте хорошие предметы.

- Признаюсь честно, сначала я думала о хозяине, как о вонючем Личе. Но увидев его скульптуры, я изменила свое мнение. У него очень высокий уровень скульптурного мастерства.

- Согласен, у нашего хозяина действительно выдающиеся скульптурные навыки. Если бы он еще и человеком был хорошим.

- Желтый, ну я не знаю. Может, наш хозяин не такой уж и плох? Возможно, когда-нибудь настанет день, и вы измените о нем свое мнение.

- Сомневаюсь. Единственное, что я от него видел до сих пор, это побои. Он постоянно твердит, что съест меня, если я не буду сражаться с ужасными монстрами. И представляете, после всего этого, он заявляет, что мне повезло с хозяином!

- Желтый, мне кажется, он вас просто пугает.

Во время разговора, Желтый взглянул на скульптуру маленькой девочки и увидел, как она облизала губы. Это произошло так быстро, что он даже не успел понять, было это на самом деле или ему померещилось.

Как они вскоре узнали, это власть Виида над нежитью, так странно повлияла на скульптуру.

Виид мало уделял внимания созданным скульптурам. Но именно эту скульптуру, он почему-то решил осмотреть. Что-то его в ней было не так.

- Идентификация скульптуры!

Скульптура смеющейся девочки.

Девочка выглядит так невинно, что ее никто не заподозрит в шалостях.

Создана известным скульптором и авантюристом Виидом.

Скульптура не обладает никакими особыми свойствами, ее можно использовать в качестве подарка.

Художественная ценность: 6

Эффекты: Обаяние + 2.

Виид еще раз взглянул на скульптуру и ее описание внезапно изменилось. Вслед за описанием стала меняться и внешность.

Скульптура жестокого ребёнка.

Скульптура жутко смеющейся маленькой девочки.

Ходят слухи, что эта скульптура создана невероятно испорченным скульптором. Владельца этой скульптуры ожидает множество неприятностей.

Демоническая Ценность: 15

Эффекты:

Беглые каторжники, преступники и контрабандисты получают прибавку ко всем характеристикам + 2

Удача -10

Есть небольшая вероятность, что с владельцем скульптуры может произойти несчастный случай.

После завершения скульптуры, красная метка, висевшая над головой Виида, полностью исчезла.

- Ну, наконец-то.

Отрицательная репутация полностью не исчезла, но метка убийцы была удалена.

Статус убийцы создавал много проблем. Это в Море на него практически не обращали внимания, но в других городах, все было совсем по-другому. Если бы ему потребовалось посетить какой-нибудь город, охранники не пустили бы его даже за ворота. Кроме того, с такой меткой его не принял бы ни один король или аристократ. Как бы не была высока ваша слава, с меткой убийцы вам никто не станет доверять.

- Теперь мне нужно расширить ассортимент скульптур.

Избавившись от метки, он приступил к осуществлению своего замысла. Он хотел как можно быстрее покинуть Джиголас.

- Я отправил в море множество бутылок с посланиями, но понятия не имею, сколько из них достигли своих адресатов.

Союн и Желтый считали, что им еще рано покидать убежище. Союн с интересом наблюдала за тем, как Виид создает скульптуры, Желтый просто лежал в сторонке и отдыхал.

Не смотря ни на что, девушка смогла выжить!

Скрываясь в глубине подземелья, они словно беженцы, сэкономили еду.

Все это время Виид, либо создавал скульптуры, либо изготавливал одежду, улучшая свои навыки шитья.

- Я создал 20 комплектов одежды. Возможно, надо было использовать ткань более низкого качества... хотя нет. Нет смысла экономить ткань и кожу. Все это я смогу потом продать. А сейчас мне нужно сшить одежду для пиратов.

Чтобы увеличить свои навыки, Виид в основном шил одежду времен империи Нифльхейм. Сейчас же собирался шить костюмы для пиратов, с помощью которых надеялся завоевать их доверие.

- Пираты должны быть хорошо одеты, а не ходить в лохмотьях.

Используя свои навыки шитья, которые к этому времени достигли высшего уровня, Виид смог пошить для пиратов довольно модную одежду.

Деньги, навыки и уровни - вот вещи, которые никогда не подведут.

Один раз в день, выкраивая время между шитьем и созданием скульптур, Виид превращался в ворону и отправлялся на разведку к берегу моря. В один из таких дней он увидел показавшийся из-за горизонта флот, состоящий исключительно из кораблей-призраков.

- Наконец-то они прибыли. Теперь можно приступать к выполнению своего плана.

Отправляя в плаванье стеклянные бутылки, он не сомневался в успехе. У бесцельно бороздящих море призрачных кораблей не было причин не откликнуться на его призыв. Но на случай, если корабли-призраки, все же, не придут, он придумал запасной план, гораздо более сложный.

К сожалению, призрачные корабли не могли войти в никогда не замерзающую реку. Идя длинной цепочкой по узкой реке, они стали бы легкой добычей для второго флота королевства

Хайвен и пиратов Гриффита.

На следующий день Виид решил бежать с Джиголаса вместе с Союн и живыми скульптурами.

Превратившись в ворона, он полетел к башне скульптора. Вместе с ними в путь отправились Золотая птица и Серебряная, с ног до головы измазанные сажей.

- Это не правильно.

Они пришли сюда, чтобы сделать одну вещь, которая не давала покоя Вииду.

Путешествуя по Джиголасу, Виид преодолел огромное количество трудностей. Если бы он не превратился в Лича и не создал Легион Нежити, то без сомнений, потерпел бы неудачу.

Виид долго думал и в итоге пришел к выводу, что ему с самого начала нужно было оживить скульптуры императора Гейхара фон Арпена.

Так бы поступил любой нормальный скульптор, пришедший за Золотой Птицей в Джиголас.

Он должен был дать жизнь наследию скульптора, и с помощью него завершить эпический квест.

Жаль, что понял он это, слишком поздно.

- Некоторые скульптуры, хранящиеся здесь, настолько низкого качества, что о них даже не стоит беспокоиться. Но большинство произведений искусства слишком ценны. Я не могу их здесь бросить.

В этой башне были собраны настоящие сокровища. Шедевры, которых не найдешь ни в королевских дворцах, ни в подземельях гномов.

Виид при всем желании не смог бы унести с собой все эти скульптуры. Единственное, что он мог сделать, это дать некоторым из них жизнь.

Он даже согласен был пожертвовать ради этого своими уровнями!

Виид внимательно осмотрел окрестности башни, проверяя, нет ли где поблизости игроков из гильдии Гермес. Он знал, что члены гильдии Гермес приходят сюда каждое утро, чтобы получить полезные эффекты от скульптур.

К счастью, эффекты не дублировались, поэтому они приходили к башне, всего лишь раз в день.

Покружив над башней, Виид никого, кроме двух пиратов, охраняющих вход, не заметил. Башня скульпторов находилась на плоскогорье, и спрятаться рядом с ней было негде.

Когда дело касалось сражений с гильдиями, Виид становился похожим на параноика.

Только благодаря этому, ему удалось так долго скрываться от врагов в подземельях Джиголаса.

Если бы лидеры гильдии Гермес знали, что представляет из себя Виид, они легко бы смогли его поймать. Им даже не потребовалось бы мобилизовать такие огромные силы. Всего лишь нужно было оставить на видном месте безумно дорогую вещь.

Ловушка, мимо которой Виид точно не смог бы пройти!

Виид, Серебряная и Золотая Птица, незаметно приблизились к пиратам, охранявшим вход в башню.

- Эх! Тут так скучно, что даже хочется спать.

- Виид никогда сюда не придет. Я не понимаю, зачем мы охраняем это место.

Недовольно ворчащие пираты, услышав какой-то непонятный звук, синхронно повернули головы и увидели Виида.

- Ворон?

Виид взмахнул крыльями и каркнул:

- Ка-ар, ка-ар.

Потом начал лапами грести гальку.

Золотая птица и Серебряная терлись друг о друга телами, не обращая на пиратов никакого внимания.

- Посмотри на этих птиц. Похоже, у них брачные игры.

Виид ждал, пока пираты потеряют к ним интерес. Из-за того, что сторожевая жизнь была невероятно скучной, те наблюдали за ними довольно долго.

Тогда Виид начал сонно зевать. Золотая Птица и Серебряная тоже сделали вид, что собираются спать. Вскоре пираты от них отвернулись.

Заметив это, Виид послал Золотую Птицу и Серебряную в атаку!

Та-да-да-да-дак!

Сначала они клевали пиратам ноги, потом поднялись выше. Так как уровень пиратов был довольно низким, высокоуровневые птицы смогли нанести им огромное количество повреждений.

Отменив Скульптурную Трансформацию, Виид вернул себе человеческий облик.

- Они быстро обнаружат, что пираты, охранявшие вход, мертвы, поэтому нам нужно поспешить.

В башне было много шедевров, которым Виид хотел бы дать жизнь. Но его уровень был всего 400. Он боялся, что потратив слишком много уровней, в конечном итоге, не сможет достичь своей цели.

Когда Виид впервые попал в башню, он не стал использовать навык дарования жизни. Он боялся, что не справится с этим сложным квестом, и в итоге, все скульптуры, которые он оживит, умрут.

Войдя внутрь башни, Виид дотронулся рукой до стоявшей у входа скульптуры Рыцаря.

- Нужно ли мне оживлять этого Рыцаря?

Но ему так хотелось иметь в качестве подчиненного хоть одного рыцаря. Так как каждое оживление снижает уровни и характеристику искусство, ему приходилось быть предельно осторожным.

Немного подумав, Виид, наконец, принял решение.

- Оживление скульптуры.

Морские существа, крупные животные, безымянные монстры – среди этого многообразия, скульптура рыцаря, несомненно, больше всего заслуживала оживления.

- Рыцари имеют высокий уровень преданности. Чтобы завоевать его доверие, мне всего лишь надо будет накормить его вкусной едой.

Дзинь!

Этот шедевр скульптуры, созданный восьмым главой гильдии скульпторов Дженборином и его коллегами, уже много лет ждет героя, который дарует ему жизнь.

- Что?

Виид был уверен, что дал жизнь скульптуре рыцаря.

И, тем не менее, перед ним все еще висело сообщение.

Ку-ру-ру-ру-рунг!

Внезапно башня скульпторов затряслась и с нее посыпалась вековая пыль, тут же подхваченная порывом ветра.

Когда грязь и пыль полностью осыпались, Виид увидел скульптуру древней каменной башни!

Вы подарили жизнь скульптуре!

Перед Виидом выскочило информационное окошко, показывающее начало какого-то видео.

Группа скульпторов на корабле прибыла в Джиголас. Они смело отправились на поиски Гелия, попутно создавая скульптуры-шедевры. Сильные духом скульпторы, не пасовали ни перед какими трудностями. Их лидером стал скульптор Дженборин.

- Мы не можем позволить нашим драгоценным скульптурам пропасть. Мы должны сохранить их для скульпторов, которые придут в Джиголас после нас. – Решительно заявил он.

Предчувствуя свой конец, он думал о других скульпторах, которые когда-нибудь, обязательно придут в Джиголас.

- Мы создадим здание, в котором будем хранить наши самые ценные скульптуры. В этом здании будут заключены все наши надежды и мечты.

Они, конечно, хотели найти Гелий, но создание места, в котором веками смогут храниться драгоценные скульптуры, было для них приоритетной задачей.

Им нужно было найти место, которому не будут страшны ни землетрясения, ни извержения вулканов.

- Давайте возведем здание, которое сможет противостоять любым угрозам, но в то же время, будет являться произведением искусства.

Башня была вырезана из цельной скалы. Сначала был прорублен вход, а уже потом прокладывались коридоры и вырубались комнаты. Скульптура и архитектура разные направления искусства, поэтому вместо здания, у них получилась скульптура высокой башни.

Великолепная скульптура.

Шедевр! «Башня, терпеливо ждущая своего Героя».

Удивительная скульптура, созданная в Джиголасе!

Скульптура, созданная Дженборином и его коллегами, вложившими в нее весь свой талант.

Внутри есть несколько безопасных помещений и просторные выставочные залы.

Башня поделена на 4 зоны: солнечную, вулканическую, морскую и скульптурную.

Художественная ценность: 17,695.

Специальные эффекты:

У скульптора, увидевшего «Башню, терпеливо ждущую своего героя», в два раза увеличивается количество максимального здоровья в течение дня.

В два раза увеличивается количество максимальной выносливости.

Увеличивается дружелюбие монстров, скульптуры которых есть в башне.

Вы можете изучить новые способы охоты на монстров.

Здоровье и мана восстановятся быстрее во время отдыха внутри башни.

Увеличивается способность адаптироваться к окружающей среде Джиголаса.

Уменьшаются эффекты воздействия высокой температуры и неблагоприятного климата.

Сопротивление магии огня увеличивается на 55%

Увеличивается устойчивость к эффектам, накладываемым огненными монстрами.

У игроков, имеющих класс скульптора, все характеристики увеличиваются на 39.

Эффекты скульптурных навыков увеличиваются на 8% в течение дня.

Достижение можно получить только внутри башни.

Скульптура-шедевр, созданная Дженборином и его коллегами. Все они погибли во время исследования Джиголаса, но память о них до сих пор жива в их скульптурах.

Дзинь!

К скульптуре «Башня, терпеливо ждущая своего героя» было применено заклинание бесконечного сохранения.

Один из скульпторов хорошо разобрался в магии. Башня имела мощную защиту, благодаря которой, в ней можно было на протяжении веков хранить произведения искусства.

За сотни лет, башня и скульптуры, хранившиеся в ней, стали единым целым.

На этом видео заканчивалось.

- И как я раньше не заметил, что эта башня - скульптура?

В тот момент, когда он впервые обнаружил эту башню, она была покрыта толстым слоем пыли. Возможно, именно из-за этого, он не смог понять, что она на самом деле из себя представляет.

Дзинь!

Вы подарили скульптуре жизнь.

Уровень скульптуры напрямую зависит от вашей характеристики искусство.

Так как ваша характеристика искусства равняется 2041, уровень скульптуры будет 461.

Так как скульптура является шедевром с дополнительными эффектами, к ее уровню добавляется 32%. Уровень скульптуры увеличивается до 608.

Скульптурная форма жизни будет обладать тремя свойствами. Сила этих свойств будет зависеть от формы и уровня скульптуры.

Свойство Искусство (100%), свойство Стража (100%), свойство Жизни (100%)

Благодаря свойству Искусство, эффективность работы в создании скульптур и картин, увеличивается на 150%.

Это относится не только к вам, но и ко всей вашей группе.

Благодаря свойству Стража, эта скульптура будет защищать не только хозяина, но и всех, кто находится с ним в одной группе.

Благодаря свойству жизни, живая скульптура будет обладать повышенным количеством здоровья.

За счет наложенной на нее защитной магии, эта скульптура имеет повышенную защиту.

Было использовано 5,000 единиц маны.

За счет увеличения эффективности навыка, количество снижающихся при оживлении скульптуры уровней и очков характеристик, уменьшается на 20%.

Характеристика Искусства навсегда уменьшается на 6 единиц.

Уменьшенная характеристика может быть восстановлена за счет создания скульптур или других действий, связанных с искусством.

Вы теряете 2 уровня. Из-за потери уровня, ваши характеристики уменьшились на 5 очков.

Сниженные характеристики можно восстановить, вновь подняв уровень.

Пожалуйста, берегите скульптуру, которой вы подарили жизнь. После смерти скульптуру можно будет оживить снова, вернув ей душу.

Полностью разрушенную скульптуру невозможно оживить.

Когда оживленная башня уже хотела попросить Виيدا, чтобы он дал ей имя, произошло кое-что неожиданное.

Эти скульптуры созданы потом и кровью. Они сроднились друг с другом и стали единым целым.

Башня, терпеливо ждущая своего героя, используя силу жизни, оживила все находящиеся внутри нее скульптуры.

Виид заметил, что на поверхности скульптуры рыцаря, появились мелкие трещинки, а потом эта скульптура ожила. Виид много раз видел рождение скульптурной формы жизни. Это зрелище всегда его восхищало. Но это было только началом. После рыцаря начали оживать и другие скульптуры.

- Как это возможно?

Гигантские существа, различные монстры, насекомые. Покрытые пылью скульптуры начинали двигаться. Большое количество скульптур, получив жизнь, сделали первый вдох.

Через некоторое время, территория вокруг башни была полностью забита ожившими скульптурами.

Используя навык оживления скульптур, вы дали жизнь Наследию Скульпторов.

Вы разделили свою жизнь с «Башней, терпеливо ждущей своего героя». Ваше здоровье уменьшилось вдвое.

Вианда окружали различные виды живых скульптур. Некоторые, широко открыв рты, показывали хозяину свои большие зубы, некоторые виляли хвостом. Были и такие, что кружили высоко в небе или размахивали мечом.

Но Башню Скульптора не взволновало это великолепное зрелище.

- Почему мое тело такое грязное? - Внезапно спросила она.

Помешанное на чистоте произведение искусства, начало отряхивать с себя пыль.

Остальные скульптуры тоже начали приводить себя в порядок, начав счищать грязь со своих туловищ, голов и плеч.

Виид хотел предложить отвести их к горячему источнику, но не успел. В этот момент скульптуры заговорили, причем, практически в унисон.

- Хозяин, дайте мне имя.

- Хозяин, спасибо, что позволили мне появиться на свет. Я буду вам предан до конца своей жизни.

- Хозяин, как меня будут звать?

- Кхе-хе-хе. Я хочу с кем-нибудь сразиться.

Дать имена такому количеству живых существ, было нелегкой задачей.

Огромный, похожий на дельфина морской монстр, с каждым словом изрыгал из своей пасти огонь. Вокруг царил невообразимый хаос.

- Ваше имя...

Виид решил повременить с раздачей имен. Скульптур было так много, что он, при всем желании, не мог, вот так сразу, подобрать подходящие им имена. Он собирался сделать это позже, тщательно обдумав каждое имя.

- Имена получите позже.

- Но как вы тогда будете к нам обращаться? – Спросила скульптура рыцаря, для которой имя имело большое значение.

- Очень просто. Пока я буду звать вас – эй, вы там.

- ...

Так как скульптура рыцаря была создана не Виидом, она не испытывала к нему большой преданности.

Для этого рыцаря честь была превыше всего.

Но у Виида, на самом деле, не было времени на придумывание имен всем этим скульптурам.

- Через некоторое время нам, возможно, придется вступить в бой. Поэтому, давайте отложим раздачу имен до более спокойного времени.

При слове бой глаза многих скульптур вспыхнули в предвкушении.

Теперь Виид был готов как к морским, так и к наземным сражениям.

Группа пиратов Гриффита охраняла временный причал, к которому были пришвартованы суда 2 флота королевства Хайвен и корабли пиратов.

- Скукотища.

- Когда они уже поймают Виида? Мы только и делаем, что охраняем корабли, а о том, что происходит в подземельях Джиголаса, ничего не знаем.

- Надо немного подождать. Уверен, что в ближайшее время, мы получим хорошие новости. Виид вскоре умрет, и мы с победой вернемся домой.

Эта группа пиратов была явно недовольна своим положением. Чтобы убить время, они играли в карты, но и это занятие порядком успело им надоесть.

Когда они только пришли в Джиголас, поимка Виида казалась им легкой задачей. Но оказалось, что Виид, не так уж и прост. Они поняли это только тогда, когда он смог легко уйти от погони. Огромные подземелья Джиголаса, стали для всех них ловушкой.

Они надеялись, что воры и ассасины смогут быстро найти Виида, но те не справились с поставленной перед ними задачей. Оставляя ложные следы, Виид с легкостью вышел из

окружения. Кроме того, большую сумятицу в поиски вносили следы, оставленные монстрами, игроками, матросами и пиратами.

- Однако, я считаю, что поимка его, всего лишь вопрос времени. У нас теперь есть полная карта подземелий Джиголаса. Она намного облегчит поиски.

- Это, конечно, хорошо, но вот поможет ли? Я не думаю, что Виид, просто так получил свою славу. Посмотрите, сколько проблем он принес гильдии Гермес.

- Кхе-хе-хе, - закашлялся один пират и резко вскочил со своего места. Остальные пираты, поняв намек, тоже поднялись. К пристани быстрым шагом приближался король пиратов Гриффит.

- За время несения службы не было никаких происшествий, сэр.

Гриффит, обойдя строй, похлопал каждого пирата по плечу.

- Устали?

- Никак нет, сэр.

На голове у Гриффита была надета знаменитая адмиральская шляпа, носить которую можно было, только достигнув 400 уровня. О такой шляпе простые пираты могли только мечтать.

- Что привело вас сюда, сэр?

- Было душно, и я решил подышать свежим воздухом.

Голос Гриффита, глубокий и хриплый, показался пиратам каким-то странным.

- Вы хотите подняться на корабль?

- Да. Мой корабль...

Задумавшись, Гриффит замолчал.

Количество судов, стоявших на якоре у берега никогда не замерзающей реки, было огромным. Издалека их высокие мачты, были похожи на лес. Не всем кораблям хватило места у длинного причала. Большая часть пиратских судов и кораблей 2 флота королевства Хайвен, не была закреплена в доках.

Все пиратские корабли были невероятно большими и роскошными. Но самым шикарным из них, был «Юнгфрау», принадлежавший пиратскому королю. Для того, чтобы им управлять, требовалась большая команда.

- Вы хотите, чтобы мы начали готовить «Юнгфрау» к отплытию?

- Нет, я не собираюсь далеко плыть. Мне просто захотелось пройтись под парусом и подышать свежим воздухом. Я ненадолго выйду в море и быстро вернусь.

- Нужно понимать команду? Мы могли бы отправиться вместе с вами.

Парусник короля пиратов был самым скоростным из всех пиратских кораблей и пираты не

хотели упускать возможность на нем поплавать.

Гриффит покачал головой, отказываясь от помощи.

- Не стоит. Я справлюсь в одиночку.

- Понял, сэр! Пожалуйста, возьмите нас с собой в следующий раз.

- Как только появится такая возможность, обязательно возьму.

После этого Гриффит взосел на парусник, пришвартованный у временного причала. С черепашьей скоростью, корабль отчалил от пристани. Пираты удивленно взирали на флагман, не понимая, почему он так медленно плывет.

- Я думаю, он просто наслаждается прогулкой под парусом.

- Вы правы. Если плыть с той скоростью, с которой он обычно плавает, прогулка слишком быстро закончится.

- Я еще не встречал корабля быстрее, чем у капитана Гриффита.

Вместо того, чтобы следовать в открытое море, парусник развернулся, и отправился вверх по реке, в сторону Джиголаса. Мимо извергающих лаву вулканов и белых снежных полей.

В этом месте реки воздух был удивительно свеж, а с палубы корабля открывался невероятно красивый вид. Поэтому у наблюдающих за маневрами корабля пиратов, даже не возникло никаких подозрений.

Тем временем парусник вплотную приблизился к береговой линии Джиголаса. Из-за скал торчавших тут и там из воды скал, корабль было невероятно трудно поставить на якорь, но Гриффит, все же, смог приблизиться к берегу.

- Все, можете подниматься.

- Му-у-у-у-у.

Желтый, выскочив из расположенного недалеко подземелья, ринулся к кораблю. За ним, не отставая ни на шаг, бежали Союн, Золотая Птица, Серебряная и другие скульптуры.

- Быстрее, поднимайтесь на борт. - Командовал Виид, с помощью навыка Скульптурной трансформации, замаскировавшийся под Гриффита.

Сделав множество скульптур, он смог снизить свою дурную славу и избавиться от метки убийцы. Впрочем, среди моряков и пиратов, многие носили красные метки, так что это было не так уж и важно.

Для улучшения маскировки, Виид изготовил одежду и шляпу, внешне похожую на ту, что носил Гриффит. Конечно, если бы сейчас был день, разницу легко было бы заметить, но под покровом ночи она не слишком бросалась в глаза.

При помощи швейных навыков среднего уровня можно было легко создать вещь, на вид не слишком отличающуюся от оригинала!

Человекоподобные скульптуры поднимались на борт по веревке, а тех, кто был на это

неспособен, переносили на палубу летающие монстры. Из-за огромного веса скульптур, корпус корабля значительно погрузился в воду.

- Ну, вот и все, можно отчаливать.

Виид помахал шляпой, прощаясь с башней Наследия Скульпторов. Она была слишком большой и не смогла бы уместиться на борту корабля. Кроме того, она была частью Джиголаса и не хотела с ним расставаться. Завершив свою миссию по охране скульптур, она теперь становилась хранительницей этой земли.

- Прощайте! – Крикнул Виид. В его голосе трудно было не заметить сожаления. – Я хотел бы взять вас на Версальский Континент. Там я бы нашел вам достойное применение.

Но башня была настроена решительно. Вместо того, чтобы жить на огромном континенте, она хотела остаться в Джиголасе, рядом с прахом своих погибших создателей. Судя по всему, она не собиралась и в будущем менять своего мнения.

- Кто знает, может быть когда-нибудь, вы станете новой хозяйкой Джиголаса.

Куа-а-а-а! – Громко закричала башня.

Этот крик, поднявшийся от низа башни и устремившийся вверх, был очень сильно похож на плач. Судя по всему, башня прощалась со скульптурами, которые хранила на протяжении долгих лет.

- Что ж, пора отчаливать.

Виид приказал живым скульптурам поднять якорь и они, наконец, смогли отправиться в путь.

Золотая Птица и Серебряная, подлетев к мачте, развязали веревки, которыми были связаны паруса.

- Наконец-то я могу проститься с Джиголасом.

Из-за живых скульптур, которые заполнили все каюты, коридоры и палубу, корабль очень сильно погружался вводу.

Максимальная грузоподъемность была сильно превышена!

Ветер, миглом заполнивший паруса, с большим трудом смог сдвинуть судно с места. Корабль очень медленно набирал скорость. Виид стал за штурвал. Из-за избыточного веса, разворачиваться надо было предельно осторожно.

Через некоторое время они миновали пристань, прошли вдоль берега, у которого были пришвартованы суда 2 флота королевства Хайвен и пиратские корабли.

Корабли никак не пытались им препятствовать, так как люди, несущие на них вахту, были уверены, что на «Юнгфрау» плывет Гриффит. Постепенно, благодаря попутному ветру, корабль начал разгоняться.

Правда, игроки королевства, через некоторое время все же решили сообщить об этом своему начальству.

- Король пиратов Гриффит, сев на свой корабль, отправился в море.

- Зачем?

- Охранник на пристани сказал, что он захотел прогуляться и подышать свежим воздухом.

- А, ну ладно.

Человека, ответственного за безопасность, это сообщение поначалу нисколько не взволновало. Король пиратов был их союзником, и ему не требовалось специальное разрешение на то, чтобы выйти в море.

Но через некоторое время, морской рыцарь, все же, решил послать шепот вышестоящему начальству.

- У вас вызывало подозрение то, что Гриффит в одиночку отправился в море?

- Да, сэр.

- Вы уверены, что это был Гриффит?

- Пираты говорят, что это был он.

- О нет! Как же так!

- Что случилось?

- Дринпельд говорит, что Гриффит сейчас стоит рядом с ним. Человек, уплывший на корабле, не король пиратов.

- Что? Вы, наверное, шутите...

- Нет времени объяснять. Задержите его.

- Но он уже уплыл...

- Значит, отправляйтесь в погоню.

Персонал, охранявший пристань, быстро погрузился на корабль и отправился в путь. Флот пиратов спешно готовился к отплытию.

- Он не сможет от нас убежать!

- В погоню!

Кораблю, который рискнул отправиться в плаванье, не дождавшись остального флота, преградили путь оживленные Виидом скульптуры морских чудовищ.

Корабль пытался отстреливаться, но, в конце концов, затонул.

Обозленные игроки гильдии Гермес и пираты, как могли, спешили к пристани, когда на них напала ожившая башня скульпторов.

Башня скульпторов начала топтать игроков и солдат. Она делала все возможное, чтобы защитить Виида.

Великая сила разрушения!

Моряки собирались дать башне отпор, но Дринпельд их остановил:

- Об этом можно будет позаботиться позже, а сейчас, все на корабли. Наша главная задача, поймать Виида.

Основная часть войск гильдии Гермес, ускользнув от башни, погрузилась на флагман.

Но башня не отставала. Она смогла нанести кораблю значительный урон, сильно повредив парус. Но корабль, все же, смог от нее уйти.

- Куо-ва-а!

Когда сражаться стало не с кем, Башня Скульпторов, развернувшись, отправилась в вулканическую зону Джиголаса.

Глава 7.

Аура смерти.

- Ух, какой хороший ветер. – Криво усмехнулся Виид.

Его не сильно беспокоило, что скорость невероятно перегруженного парусника, сильно замедленна.

- Это даже хорошо. Я пока не собираюсь слишком далеко уплыть.

Золотая птица постоянно летала на разведку, проверяя местоположение врага, а Виид, согласно этим данным, планировал свои дальнейшие действия.

По словам птицы, корабли противника двигались по руслу никогда не замерзающей реки с довольно большой скоростью.

Виид понял, что приближается час решающей битвы.

- Все уже готово, так что...

Виид созвал всех живых скульптур, которые умели летать.

- Спрячьте эти предметы под ледниками, находящимися по обе стороны реки. Только не вздумайте их кусать и не пытайтесь есть.

Охотясь на монстров Джиголаса, Виид собрал огромное количество огненных шаров.

Отправившись к ближайшим ледникам, крылатые скульптуры, как дятлы, клювами долбили лед, вставляя в образовавшиеся отверстия, огненные сферы.

Желтый, с палубы корабля, с интересом наблюдал за их работой.

- Какое счастье, что я не умею летать.

Виид был очень доволен живыми скульптурами. У них не было пятидневной рабочей недели и им не нужно было платить ни зарплату, ни какие-либо другие пособия.

Когда у Желтого в Море родился первый теленок, он хотел взять выходной, но ему в этом было отказано – он вынужден был работать без перерыва.

Вместо того, чтобы воспитывать детей, Желтый круглые сутки работал в шахте, хоть это и было невероятно трудно.

Живые скульптуры прошли через множество страданий, прежде чем сумели разложить по ледникам все огненные шары.

- Какая бессмысленная трата ценных предметов... - С сожалением вздохнул Виид.

Когда он смотрел грустный фильм или читал печальную книгу, он просто зевал, сейчас же, готов был заплакать.

«Одна моя слезинка стоит 800 золотых..., нет, 8000 золотых. Я не могу позволить себе плакать!»

Никогда не следует сдерживать своих эмоций.

«Накапливаясь, стресс вызывает несварение желудка. Я должен заботиться о своем здоровье. Я должен купить антидепрессанты, независимо от того, сколько они будут стоить».

Собираясь вывести корабль в открытое море, Виид в последний раз взглянул на Джиголас и увидел приближающийся к нему огромный флот, состоящий из боевых кораблей королевства Хайвен и пиратских судов.

«Немного раньше, чем я ожидал. Но зато мне не придется их ждать».

Виид отменил скульптурную трансформацию, так как с появлением Гриффита, она утратила свою актуальность, и снял с себя одежду, изготовленную с помощью навыков шитья. Он не хотел ее портить, рассчитывая продать за приличную сумму в Море. Теперь ему нужно было вернуть себе облик Лича. Он не хотел снова становиться нежитью, но для того, чтобы командовать флотом призрачных кораблей, был вынужден это сделать.

- Скульптурная трансформация!

Виид превратился в сделанную накануне скульптуру Лича. Скелет не был таким, как прежде, он внес в него много полезных изменений. Скелет Лича-Виида теперь мог парить в 30 сантиметрах над землей. Он был окружен черной аурой, которая непрерывно двигалась. Это был настоящий Лич, от одного взгляда на которого, у окружающих испуганно замирало сердце.

Вы применили навык Скульптурной Трансформации.

Эта скульптура, сделанная с огромной любовью, внешне напоминает скульптора.

С изменением формы тела, вам стала доступна новая экипировка.

Вы можете использовать любое оружие и броню, предназначенную для нежити.

Благодаря Скульптурной Трансформации, ваши мудрость и интеллект значительно возросли.

Вы получаете неограниченный запас выносливости.

Ваши Навыки Некромантии увеличиваются на 25%.

Парение в воздухе работает в автоматическом режиме.

Увеличивается сила магии.

Благодаря высоким художественным навыкам, умению Скульптурной трансформации и Призыву Нежити, вы получаете «Ауру Смерти».

Все характеристики, кроме лидерства и харизмы, значительно снижаются. Характеристика удача снижается до минимума.

Показатели здоровья и маны значительно увеличиваются.

Умения Лича - Поглощение Маны и Поглощение Жизни, увеличиваются на 47%

Предупреждение:

Все, что вы предпримете в облике Лича, может быть расценено, как угроза человечеству.

Процесс полного превращения в Лича выполнен на 19,3%

С помощью скульптурной трансформации, вы на единицу повысили уровень понимания скульптур.

Эта трансформация была гораздо ближе к облику настоящего лича!

- Жаль, что мой уровень еще слишком низок.

Несмотря на это, Виид был доволен своим внешним видом. Он превратился в довольно необычного Лича, хотя и был по уровню, гораздо ниже лича Шияра. А с личем Балканом и вовсе не шел ни в какое сравнение. Но зато, он, наконец-то, получил «Ауру Смерти» и мог с ее помощью усиливать призванную нежить.

«Теперь мне не надо носить обувь, увеличивающую рост».

Он мог парить на высоте 30 сантиметров над землей.

«Здесь воздух совсем другой».

Эти 30 сантиметров значительно увеличили ему обзор. Сейчас это было для него, более чем

актуально.

- Кхе-хе.

А флот Дринпельда неумолимо приближался!

«Они догонят нас примерно за пять минут».

Учитывая их скорость, Виид попытался посчитать, через какое время они нанесут магический и огневой удар. В этот момент, в воду недалеко от корабля Виида, врезался огромный огненный шар.

- Это он!

- Он здесь!

- Господин Виид! Мы вас так долго ждали! Пожалуйста, возьмите нас с собой!

С берега ему отчаянно махала руками знакомая троица. Хайни, Фрактал и Бордамир! Как это ни удивительно, но они смогли выжить в этом покрытом вечными льдами месте.

Увидев их, Виид поднялся на корму.

- Что вы такое говорите! Разве вы не видите, что меня преследует флот королевства Хайвен?

- Ах, нет! Вы не можете нас здесь бросить!

- Господин Виид, мы не сможем без корабля вернуться на континент...

Они понимали, что скрывшись от огромного флота, Виид не станет ради них троих возвращаться назад. У него не было перед ними никаких обязательств, поэтому он не был заинтересован в их спасении.

После того, как корабль Виида проплыл мимо, они побежали за ним вдоль берега, надеясь найти хоть что-нибудь, с помощью чего можно будет до него доплыть. Но, к сожалению, вокруг не было, ни одного дерева, из которого можно было бы построить плот. Кроме того, дальше начиналась территория монстров, которые значительно превосходили их по уровню.

В этот момент они увидели проплывающую вдоль берега льдину. Сломая голову они бросились к ней. Их не пугало, что попав в теплое течение, льдина может растаять – она была их единственным шансом на спасение.

- Пожалуйста, подождите нас! – Отчаянно кричала троица, надеясь, что Виид сжалится над ними и снизит скорость.

Виид наблюдал за ними с верхней палубы.

- Хотите, чтобы я подбросил вас до материка?

- Да, пожалуйста! Мы изменились и избавились от всех своих пороков.

Возможно, если б они прожили в изоляции несколько месяцев, а лучше год, они стали бы менее высокомерными и изменили свое поведение. В Королевской Дороге - месте, наполненном радостью и счастьем, пробыть так долго в изоляции, было не лучше, чем отсидеть

в тюрьме!

Хайни, Фрактал и Бодамир, умоляли Виида со слезами на глазах.

- Плата за проезд на моем корабле довольно высока... - Немного помолчав, сказал Виид. - Сколько вы можете заплатить?

Желание заработать денег, не исчезло у Виида даже после того, как он превратился в Лича.

Хайни был злодеем, но отнюдь не глупцом. Он понимал, что в этой ситуации у них нет другого выхода, кроме как соглашаться со всем, что скажет Виид.

- В общей сложности, у нас на троих есть 2759 золотых.

Сумма была настолько мала, что Виид мог легко развернуться и уйти. Она была в половину меньшей, чем он хотел получить.

Виид покачал головой.

- Проезд на моем корабле стоит 7000 золотых... За меньшую сумму, я даже не стану с вами разговаривать.

- Но почему? Вы же сами сказали, что мы должны вас ждать здесь... Если вы нас бросите, мы не сможем отсюда выбраться!

- Скоро здесь будет много других кораблей. Вы сможете попроситься на борт к ним. Возможно, они согласятся отвезти вас на материк бесплатно. Вы, мерзавцы, и так немало мне насолили! Я сильно сомневаюсь, что что-то изменится, если я возьму вас на корабль... Хотя, я могу и ошибаться. Обсудите это между собой.

Виид был уверен, что немного подумав, они согласятся с его условиями.

Увидев, что Желтый хочет что-то сказать, Виид покачал головой, показывая, что тот должен молчать.

За проступки всегда приходит расплата.

После этого, Виид решил, что пора заканчивать разговор.

- Вы сами виноваты во всем, что случилось, поэтому и выпутываться из этой ситуации должны сами.

Он полностью утратил к ним интерес!

- Кроме того, я не включил в стоимость проезда, цену за посадку на корабль. А это, еще 200 золотых. Так что, ищите для себя другое судно.

У Виида не было ни капли жалости к этим негодяям. У него сейчас была другая цель. Он хотел быстрее покинуть это место и отправиться в пункт своего назначения. А то, что их не устраивает цена, это не его проблема!

- Мы должны согласиться с условиями этого человека, если не хотим застрять здесь навечно. Не забывайте, что его преследует флот Дринпельда. Хватит уже торговаться, мы только зря теряем время.

В этот момент, в пределах видимости, показался флот Дринпельда. Для Хайни, Фракталя и Бордамира, это событие стало последней каплей. Больше не раздумывая, они решили отдать Вииду все, что у них было – деньги, драгоценности и другие ценные вещи. Если перевести все это в деньги, получалась сумма в 7425 золотых.

- Виид, мы заплатим вам 7000 золотых!

- Деньги вперед.

Получив золото, Виид приказал троице быстро подниматься на борт. На палубе они увидели огромную армию живых скульптур.

- Откуда здесь взялись все эти монстры?!

- Все они на редкость страшные.

Скульптуры монстров были настолько ужасными, что могли напугать кого угодно.

- Вы застряли здесь на несколько месяцев, поэтому ведите себя хорошо, если хотите избежать проблем. Ну а теперь, пришло время немного поработать.

Поняв, что выбора у них не осталось, троица тяжело вздохнула.

- С этого момента вы будете управлять судном.

- Так точно, сэр. - Троица решила делать все, что он им скажет.

Не смотря на то, что навигационные навыки Виида значительно улучшились, управлять сильно перегруженным кораблем, ему все еще было трудно. Он считал, что это дело лучше доверить профессионалам.

Эта троица, которую все называли Тремя Безумными акулами Бекинина, благодаря своим Навыкам Навигации, еще ни разу не была поймана. Он надеялся, что с их помощью, сможет справиться с флотом королевства Хайвен и пиратами Гриффита.

- Держать парус по ветру!

- Следовать вдоль реки! Нам нужно добиться максимальной скорости.

3 безумные акулы Бекинина деловито регулировали паруса, пытаясь хоть ненамного увеличить скорость парусника.

- Ничего, еще не все потеряно.

- У нас осталось всего 425 золотых.

Несмотря на это, 3 Безумных Акулы Бекинина были уверены, что когда-нибудь им удастся отомстить Вииду.

- Мы нападём на него в тот момент, когда он меньше всего будет этого ожидать, и заберем все его сокровища. Ха-ха-ха. - Перешептывались они во время работы.

В это время Виид, стоя на верхней палубе, наблюдал за перемещениями флота королевства Хейвен.

- Эй, парни...

- Да?

- Еда тоже стоит денег.

- Что?

- Вы должны мне платить по 3 золотых за воду и по пять за рыбу до тех пор, пока мы не вернемся на континент.

Невообразимый уровень тирании и спекуляции!

- Вы не можете с нами так поступать! - Возмущенно воскликнул Фрактал, но потом, после небольшой паузы, продолжил уже намного сдержанней. - Мы хотели бы получать заработную плату за то, что ведем ваш корабль к месту назначения.

Желтый кивнул. Это было хорошо обоснованное, разумное предложение. Он не видел смысла хозяину от него отказываться.

- 1 медяк в день.

- Что?

- Если вас что-то не устраивает, можете покинуть судно.

-

Виид вел себя, как грабитель с большой дороги. Он использовал малейшую возможность, чтобы выжать из своих подчиненных все, что только можно!

Они не могли возразить, так как сила была на его стороне. Виида защищали живые скульптуры, считавшие его своим родителем.

- Жизнь, это деньги.

Дринпельд наблюдал, как 3 Безумных Акулы Бекинина, поднимаются на корабль Виида.

"Вот негодяй!" - Раздраженно думал он.

Он не смог справиться с Виидом на суше и теперь, ему приходилось гоняться за ним по морю.

Ему до чертиков надоели лидеры гильдии Гермес, чуть ли не каждый день спрашивающие, когда же он, наконец, поймает Виида.

Благодаря телевидению, все интересующиеся "Королевской Дорогой" люди, смогли узнать, что Виид, наконец, завершил квест уровня сложности S. И даже подкрепление, посланное гильдией Гермес, не смогло ему помешать.

Однако в том, что Виид сбежал в море, была и положительная сторона. Дринпельд понимал,

что сражаясь с Виидом на суше, он совершил слишком много ошибок - у него не было опыта наземных боев, зато на море ему не было равных.

- Он просто высокомерный ублюдок, больше ничего не умеющий, кроме как убегать.

Дринпельд не переживал по поводу предстоящего боя - что может сделать один корабль, против вооруженного по последнему слову техники мощного флота. Его больше волновало, как отреагируют на его победу зрители.

- Я должен уничтожить его одним ударом? Нет, это будет выглядеть со стороны слишком просто.

Поняв, что сможет выиграть без особых проблем, Дринпельд задумался над тем, как восстановить свою потерянную славу. Эта задача стала для него сейчас наиболее важной.

- Капитан! Корма вражеского судна вошла в диапазон атаки. - Громко крикнул один из офицеров.

3 Безумных Акулы Бекинина так и не смогли увеличить скорость сильно перегруженного корабля.

Приняв решение, Дринпельд отдал приказ:

- Расчехлить орудия, подготовиться к бою.

- Капитан, может нам стоит подойти немного ближе, прежде чем открывать огонь?

- Нет, стреляйте сейчас. Цельтесь не по кораблю, а рядом.

Быстрое потопление парусника со стороны выглядело бы слишком легкой победой. А Дринпельд хотел показать силу своего флота, взяв этот корабль на абордаж.

Безупречная победа, которую люди будут связывать с именем Дринпельда!

После того, как приказ Дринпельда был передан всему флоту, корабли королевства Хайвен развернулись бортами к паруснику. Открылись оружейные порты, и засверкал огонь.

Бу-буум, бум, бум, бум! - Прозвучал слитный залп 160 орудий, расположенных на 5 кораблях.

Пушечные ядра упали в воду недалеко от парусника Виида. В воздух взвились 10 метровые водные столбы.

- Перезарядка!

Матросы быстро перезарядили орудия.

Чем выше артиллерийские навыки капитана и членов экипажа, тем быстрее происходит перезарядка и точнее стрельба.

Однако на кораблях флота Дринпельда, было установлено слишком много пушек, из-за которых значительно снижалась маневренность.

Правда, не смотря на этот недостаток, корабли Дринпельда не отставали от парусника Виида.

На этот раз бортами развернулись уже 7 кораблей, приготовившись по команде открыть огонь.

- Огонь!

Последовал слитный залп 238 орудий.

Взвившись в небо, снаряды снова упали в воду. От их удара по реке пошла волна.

Ядра падали все ближе к кораблю Виида.

- Они приближаются! Полный вперед!

- Мы и так плывем на максимальной скорости!

3 Безумных акулы Бекинина, делали все возможное, чтобы увеличить скорость. Виид мог бы с помощью черной магии создать вокруг корабля щит, но пока не видел в этом нужды. Все выпущенные кораблями снаряды, пока что падали исключительно в воду. Было похоже, что противник с ними просто играет.

Напуганный канонадой Желтый, сидел в каюте вместе с скрывающейся от лишних глаз Союн.

- Эти парни, должно быть, очень богаты... Каждый выстрел стоит, по меньшей мере, 3 золотых.

Конечно же, Виид завидовал людям, которые могут выбрасывать на ветер такие деньги!

Мысль о том, что кто-то настолько богат, что может себе позволить покупку такого количества кораблей, оснащения их оружием и отправку в далекий поход, вызывала у него в животе боль. Только королевство Хайвен, обладающее развитой инфраструктурой и огромным количеством населения, могло позволить себе иметь такой флот.

Обладающие хорошим зрением моряки, в число которых входил и Дринпельд, могли отчетливо видеть стоящего на корме Виида. Он словно специально провоцировал своих врагов.

Со стороны могло показаться, что он ведет себя слишком легкомысленно, как соломенный герой, из одной известной сказки. Но на самом деле, все было совсем не так.

Погибнув, он мог потерять не только навыки, характеристики, и уровни, но и ценную экипировку, которая была на нем надета. Поэтому, он постоянно следил за врагом, анализируя их действия и исходя из этого, принимая решения.

Флот королевства Хайвен и пираты преследовали его на максимальной скорости.

- Пора начинать. - Воскликнул Виид, когда вражеские корабли достигли нужного места.

- Пришло время их сжечь!

Одной из скульптур, сделанных 13-м главой гильдии скульпторов мастером Дженборином, был огромный Огненный Гигант! Из-за того, что он принадлежал к виду огненных существ, Виид не смог взять его с собой на корабль и существу пришлось добираться другим путем.

Пока Виид путешествовал на корабле-призраке, Ледяной Драконе, Виверны и Феникс охотились и поднимали уровни.

Куюеек!

Не одному монстру в округе не удавалось выжить после дыхания Ледяного Дракона, воздушных атак Виверн и огненной магии Феникса. Они уже были достаточно сильными, чтобы охотиться в одиночку, но не хотели расставаться, считая себя одной семьей. Они свободно жили и хорошо питались, но время от времени, все же, скучали за Виидом.

- Интересно, чем сейчас занимается наш хозяин.

- Как вы думаете, хозяин до сих пор готовит ту восхитительную еду?

- Здесь нет такой вкусной еды, как та, что давал нам хозяин.

Виверны все чаще вспоминали Вииду. Прошло уже три месяца, с тех пор, как он ушел.

- Я хочу отведать восхитительной еды, приготовленной хозяином. Когда он вернется, надо попросить его приготовить нам что-нибудь вкусное.

Куюеек!

- Я скучаю за хозяином. Я хочу к нему, несмотря на то, что он меня часто обижал.

Восьмая виверна появилась на свет самой первой и провела с Виидом больше всего времени. Он был ей практически отцом. Она не могла его предать, даже понимая, что порой он относится к ней крайне несправедливо.

- Я тоже хочу к хозяину.

Когда-то у феникса было пять братьев, но теперь он остался один. Иногда, оставшись наедине с самим собой, он выходил к морю и плакал от тоски по Вииду.

- Мы можем отправиться туда, куда уплыл хозяин?

- Мне кажется, отправиться на поиски хозяина хорошая идея.

У Виверн был большой опыт путешествий на дальние расстояния. Однажды они побывали даже в северных горах. Они любили бродить по миру, наслаждаясь природой.

- Решено, летим к хозяину.

- Путешествие. Кияк-ахаха.

Ледяной Драконе не хотел оставаться в одиночестве, поэтому решил присоединиться к остальным скульптурам.

- Я пойду с вами, парни.

Путешествие на Север!

Ледяной Дракон имел большой опыт в полетах над зонами ледников, и мог стать прекрасным проводником.

Виверны, Феникс и Ледяной Дракон отправились в путь. С земли их можно было принять за перелетных птиц, хотя на самом деле они были живыми скульптурами, отправившимися на поиски своего хозяина.

- Кажется, нам сюда.

- Там воняет.

- Мне кажется, я чувствую присутствие нашего хозяина. Что-то злое, грубое и подлое. Да, это определенно он.

Живые скульптуры, преодолев море, подлетали к Джиголасу.

- Кею-кею-кею! Я чувствую, как ко мне возвращается сила.

В зоне ледников, здоровье и сила Ледяного Дракона значительно увеличились. Виверны плохо переносили холод, но благодаря одежде, которую когда-то, сшил для них Виид, они почти не мерзли. Они старались лететь поближе к Фениксу, который от сильного холода, мог умереть.

- Как думаете, хозяин будет нам рад?

- А что, если он рассердится и нас накажет?

- Как вы думаете, он будет нас баловать вкусной едой, если мы будем упорно работать?

Одна из Виверн подняла голову и тихо спросила:

- Может, нам лучше было остаться там, где мы были и спокойно охотиться?

Проведя много времени с Виидом, они успели узнать его очень хорошо. Подумав, живые скульптуры решили не лететь сразу к Вииду, а немного поохотиться в Джиголасе.

В Джиголасе к Фениксу вернулась былая сила. Извергающие лаву вулканы были его стихией. Сражаться с монстрами, у которых было высокое сопротивление льду, ему было невероятно легко. Монстры в зоне ледников были высокого уровня и давали много опыта. Кроме того, они были довольно вкусны.

Ледяной Дракон, Виверны и Феникс наслаждались охотой!

Однажды, отдыхая после охоты, они увидели фигуру шагающего вдоль берега Огненного Гиганта. Они легко признали в нем собрата. Такую же ожившую форму жизни, как и они.

- Ты знаешь нашего хозяина, Виида?

Увидев Ледяного Дракона, Виверн и Феникса, преградивших ему путь, он, кивнув головой, ответил:

- Он тот, кто подарил мне жизнь.

- Нас создали раньше, чем тебя.

- Значит, мы одна семья.

Живые скульптуры были довольно наивными, для них иерархия была превыше всего. Благодаря обаянию и лидерству Виида, Ледяной Дракон, Виверны и Феникс быстро стали хорошими друзьями, хотя и были полными противоположностями друг друга.

Хотя Феникс, потеряв всех своих братьев, по-прежнему чувствовал себя одиноко.

- У нас схожие стихии. Мы с тобой очень похожи.

Огненный Гигант, опустив меч, яростно сверкнул глазами.

- Ты мне тоже нравишься.

- Куда ты направляешься?

- Хозяин приказал мне спрятаться в устье реки и ждать там от него сигнала.

- Тебе будет непросто туда добраться.

Огненный Гигант шел вдоль берега никогда не замерзающей реки. Эта живая скульптура была намного меньше оригинала, по образу которого была создана, поэтому и двигалась она намного медленнее.

Из-за высокой температуры тела, лед вокруг его ног быстро таял. Каждый раз, когда его ноги касались льда, в воздух поднимался горячий пар. Из-за этого идти ему было невероятно сложно.

- Садись мне на спину. Ты не сможешь летать ни на ком, кроме меня. - Предложил Феникс.

Феникс летел вдоль берега никогда не замерзающей реки, неся на своей спине Огненного Гиганта. Никогда не ощущавший прелесть свободного полета Огненный Гигант, кричал от восторга.

- Куааааа!

Скорость полета Феникса была таковой, что позови его Виид, он оказался бы рядом с хозяином в мгновение ока. Пригнув голову, Феникс яростно махал крыльями, увеличивая скорость до максимума.

С земли они были похожи на стремительно летящую комету.

- Господин Гриффит, в пределах видимости появился какой-то неизвестный монстр.

Пираты, находящиеся в арьергарде флота, первыми заметили планирующего в небе Феникса. На фоне ясного ночного неба, его очень хорошо было видно.

Части занятых в погоне пиратов было приказано следовать позади флота королевства Хайвен, и

на это был веская причина. У флота королевства Хайвен была высокая наступательная сила, кроме того, Дринпельд хотел победить Виида, не прибегая к помощи пиратов.

Поэтому пираты, которым попросту нечем было заняться, занялись

грабежом затонувших здесь кораблей. Не смотря на это, Гриффит был уверен, что в этой битве он еще успеет себя показать.

- Он не мог бежать с Джиголаса, не имея никакого плана. Это было бы слишком глупо. Он не мог не понимать, что флот Дринпельта непременно отправится за ним в погоню.

Гриффит отдал приказ, привести свой корабль в полную боевую готовность.

- Пли!

Пушки правого борта тут же изрыгнули пламя!

- Куааааа!

Чтобы избежать снарядов, феникс, сложив крылья, резко устремился вниз. Большинство выпущенных ядер, пролетев мимо, упали в реку. Один из снарядов слегка зацепил крыло, но для Феникса, обладающего огромным количеством выносливости и здоровья, эта царапина ничего не значила. Часть снарядов сгорела, соприкоснувшись с огненной аурой Феникса, даже не успев взорваться.

- Куааааа!

Феникс не был слабаком. Существом, таким как Феникс и Огненный Гигант, очень тяжело было нанести вред подобным образом. Они могли поглощать огонь и за счет этого, восстанавливать свое здоровье.

Гриффит, взяв подзорную трубу, пристально следил за полетом монстров.

- Способности этого Феникса невероятны.

И в этом была целиком заслуга Виида. Собираясь сражаться с орденом Эмбию, он знал, что ему понадобятся существо, полностью невосприимчивое к огню.

- Зарядить пушки магическими ядрами!

В Гильдии Магов можно было купить магические ядра, правда, стоили они, намного дороже обычных. Но зато они могли нанести урон таким существам, как Феникс. Когда они закончили заряжать орудия, монстр как раз пролетал недалеко от них.

- Атаковать? - Спросили пираты Гриффита, но тот в ответ лишь покачал головой. Он не хотел пустую тратить ценные снаряды.

- Куааааа!

Целью Феникса был флот королевства Хайвен. Пролетая над ним, он сбросил на них большое количество огненных перьев. В воздухе перья вспыхнули, и на вражеские корабли обрушился огненный дождь.

- Что это?!

- Божественный щит!

- Морская преграда!

Чтобы защитить свои суда, жрецы, паладины и маги, кастовали защитные заклинания. Божественные и водные преграды не останавливали огненный дождь – они его всего лишь немного ослабляли.

- Убрать паруса.

Экипажи кораблей спешно сворачивали паруса. Маги кастовали заклинания, которые должны были защитить деревянные поверхности кораблей от возгорания. Правда, это не сильно помогало - многие корабли уже всюду пылали.

Даже слабые огненные монстры, на которых раньше охотился Дринпельд, порой устраивали отряду настоящий геноцид, что уж было говорить о таком сильном противнике.

Жрецы гильдии Гермес, с помощью маны, создали большой щит, внутри которого укрылись паладины и маги.

- Приготовиться к следующей атаке. Маги, готовьте заклинания, защитные, не атакующие.

Дринпельд был уверен в силе своего флота. И хотя из-за принятых мер, маневренность кораблей была сильно ограничена, они позволяли им атаковать Феникса и магическими ядрами и ледяными стрелами.

Огненный Гигант, ехавший на спине Феникса, пристально наблюдал за тем, что происходит внизу.

- Пришло время выполнять приказ хозяина. – Сказал он и резко взмахнул мечом.

Пеопеопеопеонг!

Все огненные шары, спрятанные в ледниках живыми скульптурами, одновременно взорвались!

Льды, тысячелетиями сковывавшие возвышающиеся у берега реки горы, от мощного взрыва покрылись трещинами. Трещины все увеличивались, и огромные куски льда начали падать в воду.

- А, лавина! Ледяная лавина!

- С отрогов гор осыпается лед!

- Остановите! Остановите это!

На корабли Дринпельда посыпались куски льда. Сначала это были небольшие осколки, потом они сменились глыбами. Жрецы, маги и паладины поднимали над кораблями щиты, но они не всегда помогали.

Когда на один из кораблей обрушилась сверху огромная глыба льда, он быстро пошел ко дну.

От атаки, в которой использовались природные особенности местности, невозможно было защититься, и что еще хуже, к ней нельзя было подготовиться заранее.

Ледяные глыбы, не переставая, бомбардировали флот.

- Увеличить скорость! Чтобы сбежать, нам надо плыть как можно быстрее.

Экипаж Дринпельда снова распустил паруса. Они пытались убежать от огромных ледяных глыб, осыпающихся с горных хребтов, расположенных по обе стороны реки.

Один из кораблей, в который угодила глыба, от взрыва боеприпаса, развалился на части. Вокруг царил неразбериха и хаос.

Магическая защита против льда оказалась бессильной.

- Полный вперед!

Корабль Дринпельда двигался в окружении других кораблей. Хотя огненные шары Виида больше не взрывались, куски льда продолжали падать.

- Адмирал, наш корабль сильно поврежден. Нам немедленно нужно вернуться.

- Мы должны поймать этого проклятого человека, невзирая ни на что. Мы должны его уничтожить!

Несмотря на советы своих офицеров, Дринпельд решил продолжать погоню, лично став за штурвал. Не обращая внимания на полученный ущерб, он продолжал двигаться вперед. Кто бы мог подумать, что простая атака Феникса, приведет к таким ужасным последствиям.

- Установить дополнительные паруса!

Установив дополнительные паруса, экипаж начал готовиться к бою. Эти паруса были особенными - крепкими и огнестойкими.

Несмотря на то, что флот Дринпельда и пиратская флотилия, были похожи на стаю раненных зверей, они все равно продолжали преследовать Виида.

Глава 8.

Контратака во время дождя, ветра и тумана.

Стоило Бадырею выдернуть меч из тела монстра, как оно исчезло.

- Ну, наконец-то.

Благодаря сегодняшней охоте, он смог добить 465-й уровень.

Поднять уровень с помощью охоты было довольно просто. Кроме того, Бадырей смог прокачать еще и ближний бой.

Людей почему-то всегда интересовали только его уровни, а на его силу никто не обращал внимание.

- Пришло время показать всем истинную силу гильдии Гермес.

Бадырей хотел показать силу своей гильдии всему миру.

Объединенный Союз, созданный их 93 сильнейших гильдий, к данному моменту, должен был уже завершить подготовку к войне.

Их целью были все замки и города, не вошедшие в альянс.

Конечно же, Объединенный Союз был временным.

Когда альянс распадется, между всеми этими гильдиями, стремящимися к превосходству, вспыхнет война.

И Бадырей с нетерпением ждал наступления этого момента.

На вершине власти нет места для двоих.

Сейчас же, затаив дыхание, он ждал начала ожесточенной битвы за контроль над материковой частью Центрального Континента.

Каждая гильдия мечтала заполучить в свое владение самые лучшие охотничьи угодья, в которых можно было добыть хорошее снаряжение и редкие предметы.

Бадырей был уверен, что когда начнется война, все увидят истинную силу гильдии Гермес.

Крепость Веллстон, королевство Хайвен.

Все игроки Версальского Континента, в режиме реального времени, следили за сражением Виида с флотом королевства Хайвен.

- Уничтожьте его!

- Это не шутки, играть в кошки-мышки на такой реке. Принесите мне, пожалуйста, еще одну бутылку пива.

Некоторые пираты, заключив соглашение с дикторами телевизионных каналов, передавали им видео со своих капсул. Благодаря этим каналам, битву можно было увидеть не только по телевизору, но и в ресторанах и барах.

КМС-медиа не отставало от остальных. Единственной разницей было то, что они показывали видео, от лица Виида. На этот раз у них не было причины откладывать трансляцию.

КМС-медиа дала возможность зрителем, вместе с Виидом, насладиться ощущением погони, почувствовать напряжение, которое испытывал сейчас он. Конечно, из-за разницы во времени

между Королевской Дорогой и реальностью, возникали определенные трудности, но КМС медиа легко с ними справлялась.

Количество зрителей, наблюдающих за трансляцией, неуклонно росло, что оказывало огромное влияние на весь игровой рынок. Чтобы зрители не скучали, в промежутках показывали музыкальные клипы или рассказывали о событиях, произошедших за этот день на просторах Версальского Континента.

Те группы, которые в данный момент выполняли квесты и не могли зайти в рестораны и пабы, смотрели трансляцию через окна баров с улицы. Во время показа приключений Виида, в барах было таклюдно, словно по телевизору показывали футбольный матч.

- Куааа! Мне так нравится это молоко со вкусом клубники.

- Пейте его экономно. Оно стоит 30 медяков.

Несовершеннолетние игроки могли купить себе только молочные коктейли и фруктовый сок.

Приключения Виида транслировались даже в торговых лавках!

- Интересно, Виид сможет спастись? Погоня подобралась к нему настолько близко, что мне даже страшно.

- Если ситуация и дальше будет складываться так, как сейчас, то вряд ли.

Во время схода лавин, затонуло несколько кораблей флота королевства Хайвен, остальным же удалось спастись. Еще часть получила пробоины корпуса и лишилась парусов.

Несмотря на это, Дринпельд решил продолжить погоню за Виидом.

Во время схода лавины, Виид успел отдалиться от преследователей на довольно большое расстояние, но те его быстро догнали, и его корабль снова стал досягаем для их атак. Наблюдать за погоней становилось все интереснее.

Худудудудуг

Густой туман опустился на никогда не замерзающую реку, а по ее поверхности забарабанили крупные капли дождя.

Хотя никто об этом не знал, но у такого резкого изменения погоды была своя причина. Виид использовал навык облачной скульптуры, чтобы вызвать туман и дождь, надеясь с их помощью скрыться от преследователей.

- Он сможет сбежать под покровом дождя и тумана?

- Я не знаю. Но ему он в любом случае выгоден.

- Я думаю, все будет зависеть от высоты волн и типа судов. В такую погоду легкий парусник будет двигаться быстрее, чем тяжелые пиратские суда.

- Кроме того, туман ослабит эффективность орудий - порох в ядрах отсыреет, из-за чего уменьшится дальность атак.

Нельзя было не восхититься грацией и изяществом плывущих сквозь туман кораблей.

КМС-медиа, транслировавшая сражение на никогда не замерзающей реке Джиголоса, внезапно прервала показ экстренным выпуском новостей.

На экранах телевизоров появилась Син Хемин.

- К сожалению, нам пришлось прервать трансляцию, так как появились срочные новости. - Быстро сказала Син Хемин. - В центральной части Версальского Континента началась война.

На игроков в барах это сообщение поначалу не произвело никакого впечатления - они предпочли заняться стынущей на тарелках едой. На Версальском Континенте войны за территории велись практически постоянно. Подземелья, в которых охотились игроки, то и дело переходили из одних рук в другие.

Со временем, такие события, стали для игроков обыденными.

А вот приключения Виида они считали важными, так как они значительно влияли на весь Версальский Континент.

- В эту войну оказались вовлечены владельцы более чем 200 замков. И несколько королевств, такие как королевство Тарпен, королевство Хайвен, королевство Масен, королевство Тор, королевство Айдем, и альянс Бриттен.

- Что? Более чем 200 замков?

- Что стало причиной такого масштабного сражения?

Такое количество сражающихся озадачило игроков, сидящих в баре. На Версальском Континенте было много замков и городов, которые не контролировались игроками. У многих из них даже не было своего Лорда.

- Сейчас идут сражения между гильдиями и лордами за владение городами, шахтами, зернохранилищами и охотничьими угодьями.

- Господин О Джуван, вы сказали, что эта битва особенная. Не поясните?

- С удовольствием. Но конкретной информации еще слишком мало, так как война началась внезапно.

- Сражающихся очень много?

- Более 10,000 человек.

- Как я понимаю, все они, хорошо обученные воины?

- Верно. Сейчас идет сражение за владение ресурсами, охотничьими угодьями и подземельями. Новости начинают поступать непрерывно. Судя по ним, с каждой минутой битва становится все ожесточеннее. Игрокам, которые путешествуют по континенту, надо быть осторожными в этих областях. Я пришлю вам список мест, в которых в данный момент идет сражение и список мест, на которые оно скоро распространиться, согласно данным аналитиков.

Из-за внезапно разразившейся войны, центр континента охватила паникой.

- Все, что можно, кидайте за борт!

- Скидывайте пушки в реку!

Хайни, Фрактал и Бордамир сбрасывали за борт пушки, ядра, и все, что не было необходимым на палубе. Они хотели увеличить скорость корабля, за счет уменьшения веса.

- Нас слишком мало, чтобы вести бой. Единственный для нас выход - это побег.

Сбрасывать пушки за борт троице помогали живые скульптуры.

Они делали все возможное, чтобы сбежать от пиратов и флота королевства Хайвен.

Виид продолжал создавать облака и наблюдать за вражеским флотом. Чем больше было облаков, тем сильнее лил дождь. Феникс и Огненный Гигант летали под дождем, который соприкасаясь с их телами, превращался в пар.

Через некоторое время, сила Феникса ослабла, и ему пришлось подниматься выше облаков, чтобы ее восстановить.

- Какой сильный дождь.

Резкий порыв ветра внезапно раздул паруса. Виид даже сам не ожидал, что его облака, так испортят погоду.

Климат вблизи Джиголаса всегда был очень изменчивым. В этом месте сталкивались холодные и теплые потоки воздуха, вызывая порой сильные бури. Но даже для этого места такие грозы были редкостью.

- Дождь поможет нам сбежать? - Спросил Виид Хайни.

В этот момент Хайни крутил штурвал. Его зоркие глаза фиксировали малейшие изменения скорости.

- В плохую погоду уйти от погони проще, правда это зависит от некоторых переменных. Кроме того, из-за сильных волн, точность пушек значительно снижается. Мы смогли бы сбежать, если бы на этой реке было место, где можно спрятаться.

В течение многих лет, занимаясь разбоем, эта троица научилась мастерски уходить от погони. Они имели огромный опыт плавания в ненастную погоду. Каждый из троицы счел нужным высказать свое мнение.

- В любом случае, нам необходимо покинуть зону ледников, иначе нас рано или поздно поймут.

- Хотя нам до сих пор и удавалось избегать повреждений, не стоит забывать, что флот Дринпельда, называют испанской армадой. Нападая, они никого не оставляют в живых.

- Еще их называют кошмаром морей. Если они начинают преследовать пиратов, те уже не могут от них сбежать.

Недостатком пиратских судов было то, что на них использовались в качестве гребцов рабы. Но, несмотря на это, сражаться с ними было невероятно трудно.

- Нужно придумать план побега, на всякий случай.

- Можно использовать для этого деревянные доски.

- А еще нам понадобится веревка.

Трио планировало броситься в море прежде, чем корабль затонет. Они были согласны дрейфовать в море на досках в течение нескольких дней.

Крупные капли дождя громко стучали по палубе парусника. Из-за высоких волн, плывущий по реке корабль сильно качало.

Из-за густого тумана, видимость была почти нулевая. Маневрировать в такую погоду между рифами было невероятно сложно.

В тот момент, когда они вышли в море, интенсивность дождя резко снизилась, туман немного рассеялся, и улучшилась видимость.

Дзинь!

К сожалению, вам довелось повстречать на своем пути, приносящий несчастье корабль-призрак.

Судно наводнено крысами.

Эти крысы являются разносчиками чумы.

Увеличивается вероятность нападения морских монстров.

Преданность команды падает до самого низкого уровня.

Если преданность будет долго оставаться на низком уровне, увеличится риск возникновения мятежей.

Им навстречу плыл флот, полностью состоящий из призрачных кораблей.

Многие корабли были древними и ветхими, но зато их было очень много.

Виид был вынужден создать дождевое облако и над призрачными кораблями. В этом не было ничего страшного - корабли-призраки с легкостью выдерживали плохую погоду.

- Ух, ты!

Трио немало удивилось, когда Виид, подняв руки, начал читать высшее заклинание "Призыва Нежити" из магической книги Баркана.

Сейчас как раз был подходящий повод для использования этого заклинания.

"Души злых духов, спящих на дне моря, примите мою жертву и поднимитесь из морской пучины.

Я призываю призрачный корабль "Санта-Марию".

Парусник Виида быстро начал ветшать. Его мачта, киль и корпус исказились и постарели. Паруса потемнели, покрылись дырами и затрепетали на ветру. Нижний киль покрылся мхом и плесенью. Вскоре парусник полностью преобразился и принял облик корабля-призрака!

- Хе-хе-хе. Сколько лет, сколько зим, капитан. Похоже, у вас все хорошо. Ваши кости теперь выглядят просто шикарно.

На палубе корабля сначала появился первый помощник, а после него стали появляться и остальные члены команды.

Прибыв в Джиголас, флот королевства Хайвен сначала захватил, а потом и вовсе потопил "Святую-Марию", но Вииду удалось ее, снова призвать.

В устье никогда не замерзающей реки царил хаос из-за не прекращающихся прибывать призрачных кораблей.

Виид решил воспользоваться Ревом Льва, который к этому времени достиг у него 7 высшего уровня.

- Приготовиться к бою!

Вы использовали навык Рев Льва.

Рев льва поднял преданность всех союзников на 200%.

Все беспорядки, творящиеся на кораблях, будут прекращены.

На пять минут на 285% увеличивается Лидерство.

- Как долго нам еще плыть?

- Думаю, к утру, мы достигнем устья никогда не замерзающей реки.

Пейл и его друзья вскоре должны были прибыть в Джиголас.

Несмотря на то, что путь был долгим, проблем с пропитанием у них не возникало. С ними был Зефи, который в любой момент мог наловить свежей рыбы. С поиском правильного маршрута проблем тоже не было - все, что им нужно было делать, это двигаться за призрачными кораблями.

Чем ближе они подплывали к Джиголасу, тем сильнее становился дождь.

Беллот сложила лодочкой ладони, чтобы поймать дождь.

- Мне кажется, дождь только усиливается.

В ответ Манауэ согласно кивнул.

- Капли дождя, падающие в воду, это так романтично!

В магическом шаре, которым владел купец Манауэ, они наблюдали за Виидом, убегающим от флота Дринпельда.

Они надеялись, что их корабль успеет вовремя.

- Двигайтесь очень медленно, постоянно поглядывая по сторонам.

- Будьте предельно осторожны - не хватало еще напороться на рифы.

Уровень никогда не замерзающей реки поднимался все выше.

Даже в ясный солнечный день разглядеть в воде рифы было очень сложно, что уж говорить о дожде и тумане.

Не помогали даже высокие навигационные навыки экипажа Дринпельда и пиратов.

3 Безумным Акулам Бекинина было проще избежать смерти, так как они вели через рифы всего лишь один корабль. Сейчас же через рифы пытались пройти слишком много судов. Разглядеть между ними рифы было невероятно сложно.

А проводить между рифами по одному кораблю, было слишком долго.

- Бездарный ублюдки! Вы меня разочаровываете!

Дринпельд боялся, что за это время, Виид успеет убежать, поэтому постоянно подгонял команду.

- В открытом море, с полным парусом, нам будет несложно его догнать. - Попытался убедить его вице-адмирал, но Дринпельд не хотел его слушать.

Он столько раз ошибался, пока они были в Джиголесе, что Дринпельд ему попросту не верил.

Несколько кораблей, один за другим, затонули, практически достигнув устья никогда не замерзающей реки.

Тот факт, что из-за этого проклятого тумана, не было видно корабля Виида, Дринпельда очень тревожил.

- Свяжитесь с быстроходными судами. Пусть они догонят Виида любой ценой.

- Да, капитан.

Сам Дринпельд плыл на борту большого военного корабля, оснащенного большим количеством пушек, из-за веса которых, корабль был не слишком быстр.

Поэтому в погоню за Виидом он решил послать легкие парусники, внешне похожие на голландские торговые суда.

Эту обязанность Дринпельд возложил на 13 малых и средних быстроходных парусников. Они следовали за флотом, приспустив паруса, теперь же смогли раскрыть их полностью.

- Приказ Адмирала! Поднять паруса, полный вперед! - Выкрикивали команды капитаны быстроходных судов.

Паруса наполнились ветром, и корабли быстро устремились вдаль. Ведущее судно скользило между рифами с невероятным изяществом.

Через некоторое время от капитанов кораблей был получен первый отчет.

- Мы уже практически вышли из устья реки. Сквозь туман видим преследуемое судно.

Узнав, что Виид недалеко, Дринпельд окончательно потерял терпение. Даже с такой медленной скоростью, он успеет провести сквозь рифы основные суда и настичь противника.

Быстроходный корабль смог бы легко выйти из радиуса поражения пушек, установленных на судах Дринпельда и благополучно сбежать. Но корабль, который угнал Виид, не относился к этому виду судов.

- Скоро он попадет в радиус поражения наших пушек.

Орудия, установленные на быстроходных судах, были небольшими и легкими, но даже они легко могли сокрушить корабль Виида.

Однако, Дринпельд хотел сделать это сам.

- Стреляйте по нему, но только не топите. Сделайте так, чтобы он не смог сбежать.

- Да, Адмирал.

По мере продвижения, туман перед быстроходными судами рассеивался, а видимость улучшалась.

Увидев парусник, они от удивления пораскрывали рты.

Казалось, корабль Виида, мгновенно постарел, по меньшей мере, лет на 100.

Вместо флага королевства Хайвен, на его мачте висел черный флаг с изображением одноглазого скелета, склонившегося над грудой монет.

- Это корабль-призрак?

- И он здесь не один. Откуда возле Джиголаса взялось так много судов?

- Взгляните, они все корабли-призраки! Здесь собрались все призрачные суда, когда-либо тонувшие в море! Боевая тревога!

Позади корабля Виида находился огромный флот, состоявший исключительно из призрачных судов.

Сообщив Дринпельду о случившемся, судно хотело возвратиться к основному флоту, но не успело.

Рев Льва Виида разнесся над поверхностью моря.

- Всем призрачным судам приказываю готовиться к бою!

- Кхе-хе-хе... Расчехлить пушки.

- Что ты сказал? В последнее время я стал плохо слышать, что-то съело мои уши. Та что-то говорил насчет пушек?

- Мне кажется, эта пушка не работает.

Подобные сцены можно было наблюдать на палубе практически любого призрачного корабля. За года, проведенные под водой, стволы многих пушек опутали водоросли, и призрачные экипажи спешно пытались их убрать. Они били по пушкам ножами, выбивая искру, которая попадала на фитили.

- Огонь!

Кванг, кванг,кванг.

В этот момент многие пушки разорвались, так как за ними много лет никто не ухаживал.

- Почему эта пушка не стреляет? - спросил один из скелетов и заглянул в дуло орудия, на котором был зажжен фитиль.

Кванг Кванг.

Орудие выстрелило, и голова скелета исчезла.

- Отлично. Пушка стреляет как надо. Только я что-то не пойму, куда пропала моя голова.

Скелет принялся бродить по палубе, пытаясь найти потерянную голову!

- У нас совсем не осталось ядер. Их что, кто-то съел? Или мы их потеряли во время игры?

- У нас нет ядер, потому что мы торговое судно, идиот.

- Тогда давайте вместо них, использовать сушеную рыбу.

Даже когда-то затонувшие торговые и пассажирские суда, превратились в корабли-призраки. И хотя на них никогда не было пушек, теперь у них появился шанс снять их с захваченных судов.

- Я иду. Хе-хе-хе! Я иду!

Призрачные экипажи, повыкатывая пушки, начали заряжать их ядрами. На кораблях, в этот момент, царил сущий хаос, хотя на призрачных судах, такая обстановка считалась нормальной.

Ядра, выпущенные из пушек призрачных кораблей, устремились к быстроходным парусникам. Но точность была очень низкой, поэтому все ядра упали исключительно в воду, подняв в воздух столпы воды. Кроме того, множество снарядов столкнулось между собой в полете, устроив в небе настоящий фейерверк.

- Маневр уклонения!

- Мы не можем от них уклониться! Приготовиться к контратаке!

Капитаны быстроходных судов пытались подготовиться к бою, в то время, как их корабли, двигались зигзагообразным курсом. Призрачные суда произвели еще один залп, даже не пытаясь прицеливаться.

Многие ядра снова упали в море, но некоторые, все же, попали и в цель. Снаряды, пронзив палубу или корпус, разрывались внутри кораблей.

Корпуса поврежденных кораблей начал охватывать огонь.

- Огонь!

Быстроходные суда пытались вести ответный огонь, но из-за волны, их кидало из стороны в сторону, поэтому прицелиться было очень сложно.

- Кхе-хе-хе-хе! Люди.

На палубах призрачных кораблей царил настоящий хаос. В этот момент из моря выскочили чьи-то скользкие щупальца, которые начали хватать моряков и утаскивать их за борт. Вскоре над поверхностью моря показалась огромная голова Кракена.

Один из капитанов написал срочное сообщение в чат гильдии Гермес.

Стингер: Нас атакуют корабли-призраки. Еще немного и нас потопят.

Ему ответил вице-адмирал 2 флота королевства Хайвен.

Пахель: Сколько всего там призрачных кораблей?

На время сражения в Джиголасе, гильдия Гермес и флот королевства Хайвен, создали единое окно чата, за разговорами в котором сейчас внимательно следили все игроки гильдии.

Стингер: Нет времени подробно объяснять. Скорее всего, это сообщение от нас будет последним - нет сомнений, что нас скоро потопят. Наша цель - судно Виид, внезапно превратилось в корабль-призрак. Мы подозреваем, что призрачный флот, это его рук дело. Все наши суда, скорее всего, не переживут этого боя! Нам срочно нужна помощь!

Пахель: Как резко иногда может измениться ситуация... Мы постараемся прибыть, как можно скорее.

Когда флот Дринпельда покинул никогда не замерзающую реку и прибыл к местоположению быстроходных судов, все они были либо потоплены, либо стали добычей монстра.

Игроки, плывущие на кораблях флота королевства Хайвен, не могли скрыть своего ужаса.

- Хотя я и знал, что тут происходит, но не думал, что все настолько серьезно.

Быстроходные суда, опутанные щупальцами монстра, не имели другого выхода, кроме как сдаться. После этого палубы кораблей наводнили призраки, и начался рукопашный бой. Огонь пожирал корпуса тонущих судов - спасать их не было никакого смысла.

- Мы не сможем избежать сражения с этим флотом.

Дринпельд и игроки флота королевства Хайвен поняли, что напрасно спешили покинуть пределы никогда не замерзающей реки. Призрачные корабли ждали их появления в месте, которое идеально подходило для атаки.

Призрачные корабли ждали их, расчехлив пушки и повернувшись бортами. Они были полностью готовы к бою.

Но Дринпельд считал, что даже в такой ситуации, он сможет привести свой флот к победе! У него были для этого и знания, и опыт.

- Точность пушек призрачных кораблей оставляет желать лучшего. Все усиленные броней корабли пусть выходят на передний фланг. Не используйте маневр уклонения, прорывайтесь через вражеский фронт. Первому и третьему флоту приказ рассеяться. Атакуйте призрачный флот с флангов.

Было решено атаковать корабли-призраки издали, чтобы избежать нападений морских монстров. Используя всю возможную огневую мощь, уничтожить флот призрачных кораблей. Это решение было довольно смелым.

Дринпельд думал, что такая тактика, непременно приведет их к победе, которая затмит все былые неудачи.

Победив в бою призрачные корабли, можно не только получить хорошие трофеи, но и заработать огромное количество славы, которое дается только за прохождение самых опасных подземелий.

Как правило, на призрачных судах, игроки находили сокровища и ценные вещи.

Глава 9.

Битва в открытом море.

Когда призрачные корабли, выстроившись в линию, открыли огонь по оставшимся на плаву быстроходным парусникам, пять линкоров Дринпельда, выстроившись клином, двинулись вперед.

- Хе-хе-хе. К нам прибыли новые люди!

- Давайте пустим их ко дну.

Орудия призрачного флота были направлены на быстроходные суда.

- Огонь! Почему эта пушка не работает?

Призраки беспорядочно стреляли из пушек, не заботясь о том, куда летят ядра.

- Я слеп, как летучая мышь. Я ничего не вижу. Звуки выстрелов меня сильно пугают. Когда я их слышу, мне кажется, что наш корабль сейчас пойдет ко дну.

Нежить стреляла из пушек вслепую. Дисциплина на кораблях-призраках, напрочь отсутствовала.

Самым важным аспектом стрельбы по вражеским кораблям, было положение стреляющего судна по отношению к кораблю противника. Этого было более, чем достаточно, чтобы попадать в цель.

Вокруг быстроходных судов взлетали столпы воды, ядра разрывали мачты и пробивали палубы. Некоторые ядра не разрывались, но даже они, благодаря своему весу, наносили парусникам большой урон.

Сражаясь с кораблем-призраком, нужно было быть готовым к любым неудачам. В любой момент на палубе могла появиться стая крыс, носящаяся по кораблю и распространяющая чуму.

- Полный вперед! Поднять паруса! Приказ Адмирала!

Группа линкоров попыталась прорваться через строй призрачных кораблей.

Так как моряки-НПС, обученные в королевстве Хайвен, имели очень высокий уровень преданности, они даже задания, в которых нужно было рисковать жизнью, выполняли без каких-либо колебаний.

Группа боевых кораблей, идущая на прорыв, попала под шквальный огонь. Больше всего повреждений получили фланговые корабли, которые сильно пострадали во время прохождения зоны рифов.

- Открыть оружейные порты! Огонь! Огонь! Огонь!

Пушки фланговых кораблей изрыгнули дым и пламя. Выпущенные ими ядра устремились к линии призрачных кораблей.

- Хе-хе-хе, наш корабль горит.

- Лейте грог! Надо потушить огонь! Ой, мне кажется, огонь стал от этого только больше. Впрочем, это даже хорошо. Мне кажется, раньше на корабле было слишком холодно.

Со стороны было отчетливо видно призрачный экипаж, бестолково бегающий по палубе корабля, не обращая внимания на то, что их судно тонет.

- Огонь!

После того, как линкоры Дринпельда открыли огонь, призрачные корабли начали тонуть один за другим.

- Не экономьте снаряды, стреляйте зажигательными бомбами!

Такие снаряды изготавливались под заказ. Они взрывались над кораблем в воздухе, обрушивая на палубу огненный дождь. Пламя быстро охватило призрачные корабли, воспламеняя судно за судном.

Уменьшившийся к этому времени дождь был не в силах погасить огонь.

Первая и третья эскадра, остановив надвигающийся на корабли Дринпельда призрачный флот, вернулась к обратно в строй .

- Основной флот, в атаку!

Основной флот, во главе с флагманом Дринпельда, пошел в наступление

- Огонь из всех орудий!

Боевые корабли флота, по команде адмирала открыли огонь. Призрачные суда справа и слева от флота Дринпельда, получив повреждения, начали тонуть.

К счастью, корабль-призрак, на котором находились живые скульптуры Виида, его ценные вещи и Желтый, не попали в зону поражения.

- Мы хотим сражаться. Вы же говорили, что скоро мы будем участвовать в великой битве! - Воскликнула большая живая скульптура с бамбуковым копьём в руке, внешне похожая на гоблина-героя Кераноско.

У Виида было несколько скульптур, внешне напоминающих героев-монстров. Это было агрессивное существо, не испытывающее привязанности даже к своему родителю.

В ответ на его слова, Виид покачал головой.

- Ты знаешь, почему я подарил тебе жизнь?

Похоже, только Желтый, Золотая Птица и Серебряная, знали ответ на этот вопрос.

- Ради денег.

- Разве не ради денег?

- Разве есть какая-то еще причина, кроме зарабатывания денег?

Хотя Виид, пребывающий сейчас в облике скелета-Лича, и был полным жмотом, но на этот раз живые скульптуры ошиблись.

- Ребята, все вы для меня, словно дети.

- Я не верю! - Ответил Кераноско.

Другие живые скульптуры, похожие на героев-монстров из известных историй, чувствовали, что их хотят обмануть.

Вииду нужно было вести себя с ними очень осторожно. Если они решат, что он ущемляет их гордость, их дружелюбие упадет и они могут заявить о своей независимости и уйти.

Кроме всего прочего, им не внушал доверия облик Лича.

Отношения между Виидом и живыми скульптурами становились только хуже.

- Вы знаете, что Версальский Континент, является прекрасным местом для жизни? Всех вас я считаю своими детьми. Если б вы погибли в этом сражении, мое сердце разорвалось бы на части. Я сделаю все возможное, чтобы вас защитить. Ради вас, я даже согласился стать Личем.

Сердце родителя всегда беспокоится о детях!

- В этом сражении я несу за вас ответственность, поэтому вы будете наблюдать за ним издалека.

- И все равно я не согласен. Я хочу участвовать в этом сражении.

Даже после объяснений Виида, некоторые особо кровожадные существа, похожие на больших монстров, продолжали настаивать на своем участии в бою.

Виид надеялся, что со временем, сможет их приручить, и они станут послушными и преданными.

Голову Золотой Птицы и Желтого, посетила одна и та же мысль:

- Кажется, скоро их будут бить...

- Он отведет их в укромный уголок и начнет воспитывать!

Виид пытался объяснить им все по-хорошему, но они его не слушали.

- Я собираюсь построить для всех вас большой дом. Буду готовить вам вкусную еду. Не это ли настоящая семья? Жить под одной крышей и наслаждаться обществом друг друга.

- Я хочу сражаться.

- В будущем у вас еще будет не одна возможность поучаствовать в сражениях. Я лично буду вести вас в бой.

- Вы обещаете?

- Конечно. Ну а сейчас, ребята, вам надо побольше отдыхать и набираться сил. На большой земле вас ждет немало сражений. Запомните, я ваш родитель, и моя самая большая мечта - помочь вам достичь всего, о чем вы мечтаете. Как вы могли подумать, что я забочусь только о деньгах?

- Мы так не думаем.

Живые скульптуры были поражены, узнав насколько о них беспокоится Виид.

- Ох, нам достался такой хороший хозяин.

Сумев показать живым скульптурам свою озабоченность, Виид смог значительно повысить уровень близости.

Если бы скульптур было всего несколько, ему проще бы было добиться послушания шантажом и побоями.

Но когда скульптур было много, управлять ими становилось намного сложнее. Чтобы добиться их послушания, первое, что нужно было сделать, это завоевать их сердца.

К счастью, талантом лицемерия Виид владел в совершенстве!

Такое поведение не казалось фальшивым, хотя он и не готовился к нему заранее.

Даже Союн не заметила в нем никакой фальши.

"Из него выйдет прекрасный отец".

- Надеюсь, теперь вы меня понимаете? - Кротко спросил Виид. - Просто я о вас беспокоюсь и хочу, чтобы вы были счастливы. И мне не нужно никакое вознаграждение.

У Золотой Птицы и Желтого, его слова не вызвали ничего, кроме тошноты.

На самом же деле, Виид не хотел использовать живые скульптуры в морском сражении из-за того, что от них в нем было бы мало толка. Он не хотел, чтобы они погибли зря.

"За следующие 20 лет я смогу заработать на них немало денег. Я не могу позволить им умереть сейчас".

Если бы судно затонуло, большинство скульптур, не умеющих плавать, утонули бы вместе с ним, потратив впустую весь свой потенциал! Кроме того, он не хотел раскрывать противнику такой козырь, тем более в начале сражения.

Все живые скульптуры находились далеко от поля боя, за исключением тех, что умели плавать или летать. Не желая рисковать, Виид приказал всем без исключения скульптурам вернуться на борт.

Когда все скульптуры вернулись, Виид снова переключился на битву. Расстояние между флотом Дринпельда и призрачными кораблями, стремительно сокращалось.

При каждом новом залпе, все больше кораблей-призраков уходило под воду.

Со стороны казалось, будто горит само море, от непрекращающейся канонады закладывало уши.

Сама по себе, нежить имела очень низкий интеллект, и если ею не командовал некромант, она вела себя на редкость бестолково.

Разобравшись со своими скульптурами, Виид взял экипажи кораблей-призраков под свой контроль.

- Выстроиться в оборонительную линию! Корабль-призрак "Микеллан" заходит с фланга!

В составе призрачного флота было много средних и малых кораблей, но попадались и те, которые раньше были круизными лайнерами.

«Микеллан» был большим круизным судном, которое исчезло в море с 590 пассажирами на борту. Получив приказ, судно изменило курс и устремилось на перехват второй эскадры.

- Лево руля! - Закричал капитан одного из линкоров и попытался уйти с пути "Микелана", надеясь избежать столкновения, но все пути отступления ему перекрыли более мелкие корабли-призраки.

- Я хочу съесть всю пойманную рыбу в одиночку!

- Я ненавижу акул - не могу на них даже спокойно смотреть. Однажды меня проглотила акула. Вы не представляете, как это было страшно.

Мелкие суда смогли задержать линкор, позволив "Микеллано" протаранить его борт и корпуса еще двух кораблей.

Крупная морская авария!

При столкновении, пушки линкора попадали в воду, и матросам теперь не из чего было стрелять. Пока капитан и экипаж пытались подняться на ноги - все они рухнули на палубу во время удара, а часть так и вовсе оказалась за бортом, призрачный экипаж пошел на абордаж.

- Как давно мы не брали никого на абордаж.

- Все встаньте на колени. Сейчас на палубу спуститься наш маркиз!

Все пассажиры судна - рыцари, леди, лорды - превратились в нежить.

- Это совсем новое судно. Мы должны захватить его и превратить в корабль-призрак.

- Вукики!

Нежить, как обезьяны, прыгала по веревкам с мачты на мачту. На круизном лайнере, было невероятно много мертвых. Блокированное со всех сторон судно, то и дело таранили новые корабли-призраки, устремившиеся к нему со всех сторон.

Вскоре нежити удалось взять корабль под свой контроль.

Дзизнь

Весь экипаж этого судна погиб. Корабль переходит в собственность нежити. Линкор "Фейлдек" превращается в корабль-призрак.

Проведено быстрое старение судна.

Все пушки линкора переходят в собственность нежити.

- Открыть огонь! - Линкор начал обстреливать флот Дринпельда.

Воспользовавшись только что захваченным судном, Виид быстро потопил все быстроходные суда, которые еще оставались на плаву. Призрачные корабли заблокировали флоту Дринпельда все пути отступления, и теперь, в случае чего, бежать ему было некуда.

Только одно направление специально оставили открытым и именно к нему устремились линкоры Дринпельда. Но, там их уже ждали.

Попав под интенсивный огонь, линкоры вынуждены были остановиться.

- Ребята, пришло время и вам вступить в бой. – Призвал Виид Ван Хока и Торидо.

- Я вижу, силы моего хозяина значительно возросли.

- Ха-ха-ха. Ко мне вернулась былая сила! Я хочу, вновь почувствовать вкус свежей крови!

Аура Смерти значительно укрепила Ван Хока и лорда Торидо. Она широким потоком хлынула в их тела.

Лорд Торидо и Ван Хок изначально были слугами лича Баркана. Оба они были монстрами невероятно сильного класса. Но со дня встречи с Виидом, они выросли примерно на 200, если не на 300 уровней. Однако без поддержки некроманта, они не могли в полной мере, пользоваться своей силой.

Сражаться в полную силу они могли только в том случае, если их поддерживал своей магией некромант.

Частенько Вииду приходилось бить своих слуг, без какой-либо видимой причины, хотя на самом деле, она была довольно таки веской. У него не было в то время высших навыков Призыва Нежити, из-за чего Ван Хок и Торидо подчинялись ему неохотно.

- Нам нужно отвести корабль подальше от поля боя.

3 Безумных Акулы Бекинина были безмерно рады услышать такой приказ. Они сразу же изменили курс, который до этого неумолимо приближал их к кораблям флота королевства Хейвен.

- Вперед!

Взяв с собой около сотни подчиненных, Ван Хок прыгнул на палубу противника.

Благодаря высшим навыкам некромантии Виида, количество маны, которым мог оперировать Рыцарь Смерти Ван Хок, значительно увеличилось, и теперь мог контролировать намного больше нежити, чем раньше.

Теперь он даже мог призвать себе в помощники Призрачного Коня.

- Мы примем участие в этом сражении. Мы, клан вампиров истинной крови, будем пить кровь наших врагов.

После того, как Торидо закончил говорить, его глаза покраснели и он превратился в летучую мышь. На море неумолимо опускалась мгла. Из-за наступления ночи, обстрел постепенно начал ослабевать, так как моряки флота королевства Хайвен перестали видеть вражеские цели.

Для лорда вампиров Торидо ночь была лучшим другом - в это время его способности значительно усиливались.

На море с вампирами было довольно трудно сражаться.

Другие вампиры клана тоже превратились в летучих мышей. Под руководством Торидо, они атаковали проплывающий неподалеку линкор.

Первыми жертвами стали матросы, занимающиеся стрельбой из пушек.

- Теперь вы все - мои слуги.

- Да, мой лорд.

- Атакуйте все корабли, на которых есть живые.

- Да, мой лорд.

Новообращенные слуги открыли огонь из всех орудий по своим бывшим соратникам.

- Что происходит? Вы там что, с ума все посходили?

- Они нас атакуют! Открыть огонь!

Никто не мог понять, что за хаос творится вокруг. Вампиры постоянно использовали магию иллюзий. Под покровом ночи, вампиры могли легко перелетать с судна на судно, не беспокоясь о вражеском огне.

Навыки Некромантии Виида, превратившегося в Лича, наделили Ван Хока и Торидо невероятной силой.

В этот момент Виид увидел на горизонте, мчащихся к нему Ледяного Дракона и Виверн.

- Ребята, вы как раз вовремя. Мне понадобится ваша помощь в этом сражении.

Золотая Птица, Серебряная, Феникс и некоторые морские монстры, тоже готовились к сражению.

- Атакуйте с воздуха. Ледяной Дракон и Виверны будут среди вас главными. Слушайте их во всем.

- Да, хозяин.

Виверны и Ледяной Дракон были очень рады это услышать. Они появились на свет намного раньше других своих братьев, поэтому по праву считали себя старшими.

- Все они обязаны нас слушаться.

Многие скульптуры морских монстров участвовали в сражении. Над ними летали Феникс, Ледяной Дракон и Виверны.

Они летали над морем, то и дело освещаемым огненными всполохами, когтями разрывая в клочья вражеские паруса. Иной раз их добычей становились пушки противника, которые они сбрасывали в воду.

- Ситуация начала резко ухудшаться, Адмирал!

Количество кораблей Дринпельда стремительно сокращалось. Проблема состояла в том, что все потопленные и захваченные суда превращались в корабли-призраки.

Корабли-призраки распространяли вокруг себя ауру невезения, а навык Виида - Аура Смерти, усиливал захваченные суда.

- Этот ублюдок меня бесит!

Многие призрачные суда были старыми и медлительными. Но зато их артиллерия была на высоте. Под руководством Виида, призрачные матросы легко попадали по уязвимым местам вражеских кораблей.

- Адмирал, они скоро пойдут на бордаж.

Флот Дринпельда обрушил по линии кораблей-призраков шквальный огонь. Все морские рыцари и члены экипажа умели стрелять из пушек, так как на море эта способность была важнее, чем умение сражаться на мечах. Им редко приходилось участвовать в рукопашных боях - чаще всего, хватало одного лишь обстрела.

Экипаж флагмана Дринпельда был усилен игроками гильдии Гермес, владеющими святой магией и огненными заклинаниями. С помощью этих заклинаний, топить корабли-призраки было намного проще.

Сражаясь с кораблями-призраками, Дринпельд не заметил, как к его флагману подкрался вражеский линкор. К счастью, в этот момент он находился на другом судне

Из-за недостатка жрецов, щит, созданный вокруг корабля, был слишком слаб. Когда игроки увидели стремительно приближающийся к ним линкор, они запаниковали.

Корабль-призрак легко протаранил бок вражеского судна.

"Да это настоящий праздник!"

Несчастные люди! Для Виида все они были просто опытом и предметами.

Призраки, достав оружие, просились в рукопашный бой. Виид вступил в бой практически в самый последний момент, переместившись на протараненное судно при помощи одной из своих скульптур.

- Лич!

Увидев Лича, экипаж начал в панике разбегаться.

Одной из особенностей Ауры Смерти, была способность внушать людям страх.

Не смотря на то, что это сражение было довольно сложным, Виид не волновался за его исход. Класс некроманта на данный момент был одним из самых сильных - единственными, кто мог ему угрожать, были жрецы, но среди противника их было очень мало.

Скользя над палубой, Виид наткнулся на матроса, которого сразу же схватил за шею.

- Поглощение маны.

Поглощая ману экипажа, он насобирал ее столько, что смог заново призвать затонувшие во время битвы корабли. На поверхности моря появились пузырьки, и множество кораблей-призраков, снова поднялись на поверхность.

Личей было за что бояться. С помощью Ауры Смерти, они могли увеличивать свою силу, здоровье и ману и поднимать большое количество нежити.

Для нежити Лич был равнозначен королю.

Дринпельд с тревогой наблюдал за сражением. Его линкоры не могли стрелять, так как флот королевства Хайвен был перемешан с кораблями-призраками. Даже маги ничего не могли в этой ситуации сделать.

В этом хаосе на падающие с неба капли дождя, уже никто не обращал внимания.

- Вряд ли...

- Простите, что?

- Как вы думаете, они специально нас ждали, чтобы вступить в ближний бой?

- ...

Если бы они остались в устье никогда не замерзающей реки, у них не возникло бы таких проблем. Они смогли бы уничтожить флот врага, хотя на это ушло бы много времени. Правда, в этом случае, Виид успел бы скрыться.

А им нужно было непременно его уничтожить в смелом и решительном бою. Дринпельд понял, что Виид заранее спланировал эту битву. Он специально ударился в бега, чтобы выманить флот королевства Хайвен из реки в открытое море.

Это означало, что Дринпельд вновь недооценил Вииду. Как оказалось, он умел сражаться не только на суше, но и на море.

Дринпельд не ожидал, что используя одну лишь нежить, он сможет спланировать такую битву.

Самыми уязвимыми местами кораблей, были нос и корма. В отличие от них, боковые стороны были достаточно хорошо укреплены. Вдоль боков судна обычно располагались 90% всех корабельных орудий.

В морском сражении положение судна по отношению к кораблю противника, было очень важным моментом. Маневренность призрачного корабля и обычного судна сильно различалась.

Виид присоединился к сражению только тогда, когда призрачные экипажи пошли на бордаж.

Большое количество линкоров превратились в призрачные корабли, создав на поле боя невообразимый хаос. Стрелять из орудий стало попросту невозможно. Дринпельду ничего не оставалось, кроме как со стороны наблюдать за сражением.

Он не мог не признать, что навыки Виида, одинаково хороши как в рукопашном бою, так и в артиллерийском сражении.

В Джиголасе он использовал тактику внезапных атак, после чего убегал, как последний трус. Но теперь они вынуждены были признать, что он оказался довольно сложным противником.

Со временем, он смог бы стать великим морским Адмиралом.

Было понятно, что он силен, по меньшей мере, в трех областях, что открывало перед ним широкие перспективы.

- Эй, вы, идиоты! Шевелитесь! Кто вам разрешал вам сейчас считать золото? Или может, вы хотите вернуться обратно в морские глубины, где ваши корабли снова опутают водоросли? Ты, однорукий парень в дырявой шляпе! Для чего ты опускаешь якорь? А ну шевелитесь, хватит сидеть!

Вииду приходилось постоянно кричать и ругаться. Стоило ему замолчать, как призрачные моряки начинали заниматься совершенно посторонними делами. Голос Виида был слышен на всех призрачных кораблях.

- Я не могу больше на это смотреть. Свяжитесь с королем пиратом Гриффитом, он лучше нас разбирается в ближнем бою. Скажите ему, что пираты могут присоединиться к сражению.

Корабли пиратов до сих пор стояли на якоре у берегов никогда не замерзающей реки.

Дринпельд до последнего не хотел, чтобы они вступали в бой. Он боялся потерять уважение гильдии Гермес.

- Мы, наконец, получили свой шанс. Поднять якоря!

Пиратам больше не надо было ждать, издали наблюдая за битвой.

Союз Военно-морского Флота и Пиратов!

Корабли пиратов устремились к призрачным судам, атакующим линкоры флота Дринпельда.

- В атаку!

- Давайте уничтожим призраков!

Между пиратами и призрачными моряками завязался ожесточенный бой. Некоторые пираты пытались грабить призрачные корабли, но все их попытки заканчивались провалами.

В месте, где воды никогда не замерзающей реки впадали в северное море, разгорелся ожесточенный бой. С одной стороны были пираты и корабли флота королевства Хайвен, с

другой - призрачные корабли и морские монстры.

Подкрепление, мчавшееся на помощь Вииду, прибыло как раз вовремя.

- Виид! Мы здесь!

Пейл с друзьями, наконец-то, добрались до Джиголаса. На корабль обрушился сильный дождь.

Хварен, наложив на лицо декоративную косметику, созданную из натуральных материалов, покинула каюту. Ее кожа была чистой и гладкой, такой же, как у новорожденного младенца. Макияж для танцора был очень важен.

Красиво покрашенные танцовщицы становились в глазах зрителей еще привлекательнее.

- Во время дождя не стоит использовать карандаш для глаз. Достаточно будет небольшого румянца.

Девушка распустила волосы, которые волной опустившись ей на спину, достали до талии. Один из навыков танцора - способность быстро отрастить волосы. Они умели создавать большое количество разных причесок, дающих разнообразные эффекты.

Сегодня Хварен выбрала образ, наполненный духом невинности.

Дзинь!

Вы успешно наложили макияж.

Очарование +21%

Харизма +15%

Удача + 29%

Эффекты танцевальных навыков + 31%

Если вы будете играть роль цветочницы или булочницы, эффекты ваших навыков увеличатся.

Эффекты исчезнут после снятия макияжа.

Она с детства любила выступать на публике, участвовала во множестве разных сцен. Но никогда ее лицо не выглядело так привлекательно, как сегодня.

- Я не видела Виида очень давно. Я хочу, чтобы сегодняшнее шоу, было незабываемым.

Посмотрев в зеркало, Хварен осталась довольна своим внешним видом. Серьги и ожерелье она решила не одевать. Аксессуары были хорошим подспорьем, но они не подходили к ее наряду. Надеть сегодня она решила обольстительное, полупрозрачное белое платье.

Пейл вел судно практически в самый центр поля боя.

- Черт, во время дождя моя магия ослабевает. Я ничем не смогу помочь в этом сражении. Впрочем, Огненный Смерч!

Ромуна бросила заклинание прямо в центр поля боя.

Над морем начал быстро разрастаться огненный вихрь.

Вращающийся огненный вихрь, верхушкой упирающийся в небо!

Из вихря вылетали ветвистые молнии и били по линкорам.

- Целься... быстрее, быстрее. Шквальный огонь!

Пейл выпустил стрелу в сторону канатов, удерживающих парус судна. Попасть в проливной дождь по раскачивающейся из стороны в сторону веревке было невероятно сложно.

Специально заговоренная стрела, имеющая широкий наконечник, разорвала канат надвое.

Конечно, это не могло повлиять на исход боя, но хоть немного снижало маневренность вражеского корабля.

- Вон тот, в красной шляпе, скорее всего, является капитаном судна.

Следующими целями его стрел, стали капитан и первый помощник!

Зефи, взмахнув удочкой, поймал пытающихся взойти на борт корабля группу пиратов. Недалеко от него кулаками размахивала Сурка, сбрасывая за корму пиратов другой группы.

Пейл, что-то бормоча себе под нос, выпускал одну стрелу за другой.

- Жаль, что Мейлон не с нами. Ей бы понравилась эта битва.

Мейлон было обидно, что она не может участвовать в этом сражении. В какой-то степени, она даже завидовала своим друзьям. Девушке пришлось отказаться от путешествия из-за спецвыпуска, который ей предложили вести.

Таково бремя работающего человека.

- Огонь! Пустите их ко дну!

Пираты открыли по ним огонь из пушек.

Чтобы выйти из радиуса поражения, Пейл приказал поднять парус и увеличить скорость.

Тарарараран!

Внезапно над полем боя заструилась прекрасная мелодия - кто-то очень искусно играл на арфе. Присмотревшись, можно было увидеть девушку-барда, взобравшуюся на главную мачту своего корабля.

- Что это...

- Кому это пришло в голову играть на арфе в разгар боя?

Пираты расхохотались.

Под проливным дождем, музыка звучала величественно, еще сильнее подчеркивая грандиозность сражения.

Звук был мягким и нежным, он заставлял слушателей забывать обо всем.

Хварен медленно поднялась на верхнюю палубу, туда, где музыку было слышно лучше всего.

- Когда мне еще выпадет шанс выступить на подобной сцене? - Тихо спросила она саму себя.

Ее хрупкая фигурка эффектно смотрелась на фоне огненного смерча и темных облаков.

Тонкое платье Хварен, быстро намокнув, облепило ее стройное тело.

Буби-танец, который она обычно исполняла, действовал на зрителей только с близкого расстояния.

Расстояние было очень важной деталью при выборе танца!

На таком большом поле боя, к тому же еще и во время дождя, неразумно использовать стандартный танец.

- Какое знакомое чувство, танцуя, чувствовать на себе взгляды зрителей. Я покажу им свой лучший танец.

Когда-то, еще будучи ребенком, она думала, что дождь, это черви, падающие с неба. Она считала, что так они увлажняют землю и на ней появляется новая жизнь. Она с детства хотела станцевать под таким дождем.

Став на носочки, Хварен сделала первый шаг.

Порывистый ветер обнимал ее тело, забирая тепло. Девушке было очень тяжело танцевать, но она не останавливалась.

Танец счастья, в такт бьющим по палубе каплям дождя.

- Ла-ла-ла-ла.

Мелодия, созданная дождем и ветром.

Ее руки и ноги рисовали изящные линии, а одухотворенное лицо не могло оставить

равнодушным ни одного зрителя.

Она притягивала к себе взгляды всех, кто мог ее видеть. Она казалась хрупкой и очень красивой.

Ее танец был наполнен радостью. Она была похожа на фею, танцующую под дождем свой последний танец.

Насквозь промокшее платье добавляло чувственности и очарования. Невинное лицо с красивыми глазами, глубокое декольте и точеная талия. Зрителям казалось, что такой красотой можно любоваться вечно.

На ее волосах, словно драгоценные камни, сверкали капли воды.

Проливной дождь стал для ее танца прекрасным фоном. Она на самом деле любила танцевать. Увлечшись, она на время потеряла связь с реальностью.

Танец, что она танцевала, был наполнен жаркими и страстными движениями.

Ей сейчас было не важно, какое количество зрителей на нее смотрит. Она была очаровательной богиней, далекой от мира обычных смертных.

- Ох!

Пираты и моряки смотрели на нее, открыв рты.

- Это же танцовщица Хварен.

Никто не мог отвести взгляд от ее танца.

Дзинь!

Из-за дезориентации, все ваши профессиональные навыки уменьшились.

Выносливость будет снижаться, пока действует очарование.

Танец Хварен очаровал всех пиратов, моряков и игроков, находящихся поблизости. В нее мгновенно влюбились все.

Друзья.

- Идите и сражайтесь!

Пираты, пуская слюни, смотрели на Хварен, не обращая внимания на крики своего капитана.

- Мы не можем отвести от нее глаз... Мы бы хотели, но у нас не получается...

- Она такая красивая. Если б у меня была подруга, похожая на нее, я бы прожил с ней, всю оставшуюся жизнь. Кхех! На борту пиратского корабля, где нет ни одной женщины, даже ловлю рыбы можно почитать за счастье.

- У нее не только красивое лицо - она вся прекрасна. Иначе, как совершенством, такую девушку не назовешь. Как бы я хотел, чтобы она стала моей подругой...

Даже на большом расстоянии, моряки и пираты прекрасно видели лицо Хварен, так, словно она танцевала прямо перед ними. Отвлечение внимания врага, было одним из навыков танцора.

Часть плеча Хварен была обнажена, и на это сложно было не обратить внимания. Дыхание матросов участилось.

Мужчины старшего возраста, были буквально заморожены соблазнительным танцем Хварен.

- Я не перестану на нее смотреть, даже зная, что меня потом убьет жена.

Ситуация становилась все отчаяннее.

В местах, куда не доставало очарование Хварен, разгоралась ожесточенная битва.

- Ничего себе!

- Скорее убейте этого морского монстра!

Нос одного из пиратских судов протаранил Кракен - морской монстр, чем-то похожий на кальмара. Вытянув щупальца, чудовище с силой сжало корабль.

- В атаку! В атаку!

Пираты, размахивая мечами, бегали по палубе, пытаясь обрубить щупальца Кракена. Но чудовище продолжало отчаянно цепляться за борт корабля.

Собравшись вместе, парусники пиратов устремились навстречу призрачным кораблям. Пиратские суда все быстрее приближались к кораблю Виида.

- Меня не волнует, чем закончиться это сражение. Наша главная цель - уничтожить Виида.

- Хе-хе-хе. Мы станем героями, если сможем поймать Виида. Как мы будем делить его вещи?

- Это будет решать капитан. А мы пока попытаемся подкрасться к нему незаметно.

Пока Виид был занят сражением, к нему с тыла подкрались пираты. Зря они думали, что он их не заметил. Во время такого масштабного сражения, он не мог думать ни о чем, кроме как о

предметах, которые сможет получить!

"Пираты носят дешевые кители. Единственные хорошие вещи, на них надетые, это сапоги и пояса, но и они имеют ограничение - 300 уровень". - Думал он.

К сожалению, пояса при убийстве пиратов выпадали довольно редко.

Пираты, обычно занимающиеся грабежами судов, в отличие от морских рыцарей, не носили дорогостоящую экипировку.

"Даже если я продам выпавшее с них снаряжение, я не получу за него много золота".

Пиратское снаряжение не стоило того, чтобы он тратил на него слишком много времени. Он попытался уничтожить пиратов одним ударом.

- Кхе-хе-хе! Умрите и отдайте мне все свое здоровье и ману. Конечно, я становлюсь уязвимым, когда поглощаю здоровье и ману, но в данном случае, мне ничего не грозит.

Заклинание, которое прочитал Виид, оказалось довольно слабым.

Он хотел уничтожить всех пиратов одним ударом, но те, как ни в чем не бывало, продолжали подкрадываться к нему со спины. В этот момент дорогу им преградила стройная фигура в маске.

Стоявшая все это время рядом с Виидом Союн, заметив врага, обнажила меч.

- Похоже, нас обнаружили!

- Убейте ее!

Пираты бросились на Союн, молча стоящую рядом с Виидом.

"....."

Без капли жалости, всего за несколько секунд, девушка избавилась от всех врагов.

Виид краем глаза посмотрел на девушку и понял, что ей, все же, можно доверять.

"У этой девушки доброе, мягкое сердце... Иногда она обо мне даже заботится".

В тот момент, когда он ее хвалил, Союн наклонилась, чтобы подобрать предметы, выпавшие с пиратов.

Сапоги и пояса!

Из некоторых пиратов даже выпали изумруды и драгоценности ручной работы.

"Ну что за невезение!"

Виид ничего не сказал, хотя и был разочарован.

Он послал в рукопашный бой живых скульптур и морских монстров, невзирая на то, что вокруг шел артиллерийский бой!

Призрачному флоту удалось потопить множество пиратских судов и кораблей флота

королевства Хайвен, правда, он тоже понес немалые потери.

Дринпельд напряженно наблюдал за ожесточенным сражением, разгоревшимся между пиратскими судами и призрачными кораблями Виида.

- Хе-хе-хе. Я хочу выпить немного лимонного сока. У меня ужасно пересохло горло.

Один из пиратов, услышав выкрик призрака, инстинктивно протянул ему бутылку сока.

Нежить выхватила из рук пирата бутылку и присосалась к горлышку.

- Видишь? Я поделился с тобой своим питьем. Может, теперь ты покинешь мой корабль?

Однако призрак, вместо того, чтобы отступить, начал сражаться с еще большим энтузиазмом.

- Я наконец-то утолил свою жажду. Теперь я смогу легко тебя убить. Ха-ха-ха!

Этот призрачный матрос, за время сражений, получил невероятно много повреждений.

Виид подумал, что в последнее время, на его голову свалилось слишком много крупномасштабных сражений.

- Я хочу прожить спокойно хотя бы один день, но мне это, почему-то, не удается.

Виид не стремился становиться героем.

Он просто хотел спокойно охотиться и выполнять квесты, за которые можно было получить хорошую награду!

К рассвету битва стала понемногу стихать, так как у игроков начала снижаться выносливость.

Донг. Донг. Донг. Донг.

Навстречу сражающимся, подняв трепещущие на ветру флаги, двигался флот Бессмертного Легиона.

Остановившись, огромные линкоры открыли огонь по кораблям флота королевства Хайвен и пиратским судам.

- Черт возьми! Это еще кто? - Воскликнул Дринпельд, не ожидавший такого поворота событий.

Насколько он знал, такие большие линкоры, были только у крупных торговых организаций и могущественных королевств.

Но присмотревшись, он смог разглядеть снующую по палубе кораблей нежить.

Зомби и вурдалаки, огненные скелеты и ведьмы, рыцари смерти и архимаги.

Они обрушили заклинания черной магии на пиратов и флот королевства Хайвен.

- Это флаг Бессмертного Легиона, с которым не так давно сражался Виид!

- Какого черта они тогда атакуют нас? Они должны были затаить злобу на Виида.

Пираты и моряки флота королевства Хайвен, сочли это несправедливым.

Они не сделали флоту Нежити ничего плохого, у них не было причины их атаковать.

В определенной степени, Виид тоже чувствовал беспокойство. Его отношения с Бессмертным Легионом сложно было назвать дружескими.

"Я собственными руками уничтожил Лича Шияра. С помощью орков и темных эльфов, победил Бессмертный Легион. Призвал Баркана, чтобы он помог мне в сражении с орденом Эмбиню..."

Бессмертный Легион не был ему врагом, но и не был другом.

Флот нежити состоял примерно из 45 черных линкоров. Внешне они были очень похожи на броненосцы Дринпельда, но превышали их по огневой мощи.

По палубам кораблей сновало большое количество нежити, которые были, не таким уж и простым противником.

Вииду уже приходилось сталкиваться с Бессмертным Легионом, поэтому он знал о них не понаслышке.

"Без Некроманта, с Легионом Нежити очень сложно справиться".

К бою с Бессмертным Легионом он не был готов.

Врядли корабли-призраки, которыми сейчас командовал Виид, согласились бы выступить против такого сильного противника.

Виид решил послать Ледяного Дракона, Виверн и Феникса на разведку.

Тем временем, Бессмертный Легион обрушил на флот Дринпельда и корабли пиратов Гриффита, шквал артиллерийского огня и заклинаний.

Некоторые корабли, на которых из-за обстрела вспыхнул пожар, быстро пошли ко дну!

Сражение продолжалось более двух часов, после чего флот Дринпельда и пираты Гриффита вынуждены были отступить.

Они еще могли продолжать бой, но так как возможность захватить Вииду была потеряна, они больше не видели в этом смысла.

С их отходом, сражение прекратилось.

Когда канонада полностью стихла, флагман Бессмертного Легиона направился к кораблю Виуда.

Корабли-призраки спешно разошлись в стороны, уступая ему дорогу.

Виид не приказывал им этого делать - нежить просто настолько боялась Бессмертного Легиона, что не хотела становиться у него на пути.

«Хмм». - Несмотря на усталость после тяжелого сражения, голова у Виуда работала хорошо. - "Я должен выжить, не смотря ни на что. Но, если мне, все же, суждено умереть, я должен свести свои потери к минимуму".

Шанс того, что он выйдет из этой ситуации живым, был равносителен кому, как если бы он

нашел выигрышный лотерейный билет на обочине дороги.

Хварен перестала танцевать и сосредоточила свое внимание на Вииде.

Виид стоял на носу корабля, распространяя вокруг себя Ауру Смерти.

Если бы вокруг сейчас было не море, а суша, он, скорее всего, просто бы убежал.

«Если они увидят, что мы собираемся сбежать, они обязательно на нас нападут. А так есть шанс вступить с ними в контакт и договориться. Может, в образе Лича, они примут меня за своего?»

Виверны и Ледяной Дракон, летая над полем боя, собирали выпавшие с противника предметы.

Доспех Талрока, все свое снаряжение и сокровища, Виид отправил с Золотой Птицей, Серебряной и Желтым в безопасное место. При себе он не оставил ничего ценного.

«Даже если я умру 2 или 3 раза, ничего страшного не произойдет. Мне всего лишь придется некоторое время работать в 2, а то и в три раза усерднее. Бессмертный Легион! Без сомнений, когда-нибудь я им отомщу».

Виид решил, что в будущем обязательно отомстит Бессмертному Легиону, если они его убьют!

«Через 5 лет... нет, лучше через 20 лет. Я сильно вырасту в уровнях, найду их, и отомщу».

Время не властно над мстью!

Гордо подняв голову и широко расправив плечи, Виид ждал приближения Легиона Нежити. У него не было никакого желания вступить с ним в бой.

Несмотря на то, что его уровень сейчас был намного выше, чем при прошлой встрече, Виид не смог бы его победить, даже с помощью всех своих подчиненных и друзей.

Кроме того, он не хотел рисковать жизнями живых скульптур, многие из которых умерли бы во время сражения.

«Даже если я умру, они должны выжить».

Даже перед лицом линкоров Бессмертного Легиона, он не собирался менять своего решения.

Всем своим видом он показывал, что нисколько не боится Бессмертного Легиона.

- Оставьте меня одного. Уходите все к Желтому.

Ледяной Дракон и Виверны, беспрекословно выполнили его приказ.

Когда линкор вплотную приблизился к кораблю Виида, на его палубу вышла немертвая человекоподобная рептилия.

Вы увидели легендарного монстра Хашилиса.

Лорда всех кораблей-призраков, которые есть в море.

Когда-то он был любящим приключения талантливый адмиралом.

Во время одного из приключений, когда он хотел проверить легенду о затерянном море, он получил проклятье, которое превратило его кожу в лягушачью шкуру.

Его внешность начала вызывать отвращение у людей. Из-за этого, он сошел с ума. Однажды, в порыве ярости, он повесил на реях весь свой экипаж.

В конце концов, он погиб, вступив в бой с одним из флотов, и был возрожден повелителем нежити Барканом.

Второй раз он погиб во время Великой Войны Нежити, но вновь был призван Барканом.

Внешний вид Хашилиса вызывает у людей страх. Эффективность всех физических навыков снижается.

Боевой дух экипажей падает до минимального уровня. Они перестают подчиняться командам.

3 Безумных Акулы Бекинина, морские рыцари и пираты, при виде Хашилиса, впали в замешательство.

Только на Вииду, обладающего невероятно высоким уровнем боевого духа, появление монстра не произвело никакого впечатления.

- Наш хозяин ищет сокровище - ожерелье Иллекае. В хранящейся в Гильдии Магов книге говорится, что это сокровище на 35% увеличивает радиус поражения любого заклинания. Кроме того, оно больше, чем наполовину, уменьшает затраты маны. Еще ему нужен магический меч, который по слухам, находится в руках королевских рыцарей. Чтобы носить это ожерелье и использовать меч, нужно иметь, по меньшей мере, 600 уровень. Из-за того, что сердце Баркана пронзено мечом, он не может пользоваться всеми своими способностями. Если

бы он смог избавиться от этой вещи, ему было бы намного комфортнее. – Сказала рептилия.

Признаться честно, Виид даже не понял, зачем она ему об этом говорит.

"Пусть уже нападает, что ли. Я не боюсь умереть. С его уровнем это произойдет очень быстро".

Таких вещей, как те, что были надеты на Халшисе, Виид до этого никогда не встречал.

Учитывая то, что все его вещи, можно было приравнять к сокровищам, этот монстр, скорее всего, обладал невероятной силой.

- Хашилис, какая причина привела вас сюда. Вы хотели о чем-то со мной поговорить?

Виид понимал, что Хашилис прибыл сюда не один. В одиночку он не смог бы управлять Легионом нежити.

Даже зная это, он разговаривал с монстром довольно высокомерно, распространяя вокруг себя Ауру Смерти.

Даже зная, что скоро умрет, Виид не собирался просить пощады.

Дивиз любого Темного Геймера гласил: если на вас напал дракон, будьте внимательны и постарайтесь собрать как можно больше вещей, прежде чем будете убиты.

Хашилис прижал к груди правую руку, поклонился и произнес:

- Приветствую вас, господин. Я прибыл сюда, чтобы сообщить вам, что наш хозяин, господин Баркан Деморф, вызывает вас к себе.

Вот же злой рок! Становиться популярным среди монстров, Виид совсем не хотел.

Закатив глаза, он спросил Хашилиса:

- Он тоже здесь?

- Нет, он не смог прийти.

Известие о том, что Баркан не пришел вместе со своим флотом, Виида не сильно обрадовало.

Он все равно не мог убить Хашилиса.

У него был настолько высокий уровень, что Вииду не оставалось ничего иного, кроме как продолжать диалог.

У босса такого уровня должна была быть своя предыстория.

Вместо того, чтобы лезть в драку, Виид решил еще немного поговорить, изучить противника настолько, насколько это возможно.

"Возможно, если я буду с ним вежлив, он не станет на меня нападать". Криво усмехнулся Виид.

- Seriously? Значит вы прибыли сюда не для того, чтобы со мной воевать?

Именно в этот момент ему в голову пришла одна замечательная идея.

"Неужели?"

В настоящее время он носил на себе образ лича.

Возможно, именно из-за этого, этот высокоуровневый немертвый, говорил с ним с таким почтением.

Когда он создавал скульптуру Лича, в которую собирался трансформироваться, он взял за основу внешность лича Шияра. К тому же, на нем было надето несколько вещей из экипировки этого монстра.

«Ха-ха-ха, как такое возможно? Пусть я и похож на этого лича, я не верю, что они могли нас перепутать».

Однако, все сомнения Виида, после следующих слов Хашилиса, бесследно исчезли:

- Как вы могли подумать, что я атакую, лучшего ученика Баркана?

"....."

- Господин Шияр, Баркан срочно вызывает вас к себе.

Череп Виида перекошило. Все зашло слишком далеко.

- Как видите, сейчас я немного занят. Надеюсь, ничего страшного не случится, если я прибуду к нему немного позже?

Видимо, это было именно то, что монстр хотел от него услышать!

То, что его призывает глава Легиона Монстров, было той еще головной болью.

- Господин Шияр, я вижу, что у вас есть уважительная причина задержаться. Я обязательно расскажу о ней Баркану. Но, несмотря на это, вы должны прибыть не позже, чем через 120 дней.

Дзинь!

Зов Баркана.

Вас призывает Повелитель Нежити - Баркан Деморф.

Вся нежить должна подчиняться его приказам.

Уровень сложности: С

Награда: встретившись с Барканом, вы откроете новую цепочку заданий.

Вы нашли задание, связанное с личем Шияром.

Запущен новый секретный квест!

Пояснение:

После Баркана, самым значимым в Легионе Нежити, был лич Шияр. Сговорившись с силами Тьмы, он предал своего учителя и возглавил Легион Нежити.

Станьте тайным агентом и проникните в Легион Нежити.

Благодаря высокой репутации и своему внешнему виду, вы сможете и дальше притворяться личем Шияром.

Вы не сможете отказаться от этого квеста.

В образе Лича, вы не можете отказать в просьбе Баркану.

"Как так? Они навязывают мне задание, не спрашивая, хочу ли я его принять".

Ему даже не дали возможности отказаться.

Размышления Виيدا прервал Хашилис:

- В таком случае, я вас покидаю и отправляюсь к Баркану. Увидимся там, господин Шияр.

Виид был только рад поскорее от него избавиться.

"К счастью, я получил отсрочку".

Будь его воля, он бы проклял их всех до седьмого колена, но делать этого было нельзя.

Он не был тем, кто достигнув 200 уровня, начинает перед всеми бахвалиться своей силой.

Виид понимал, что даже с его почти 400 уровнем, он не сможет справиться с высокоуровневым монстром.

К тому же, Баркан, судя по всему, на этот раз собирался завоевать все королевства.

Виид чувствовал, что ему от этого, теперь никак не отвертеться.

"Снова мне не повезло. Неужели на всем Версальском континенте не нашлось игрока, которому можно было бы дать это задание".

Но люди, которые за всем этим наблюдали, как обычно, думали по-другому.

- Вииду снова достался эпический квест.

- Как удивительно. Он снова получил задание, связанное с Бессмертным Легионом.

- Я так ему завидую. В отличие от него, единственное, чем мы можем заниматься, это

пиратство.

- Как думаете, он сможет выполнить задание, связанное с Бессмертным Легионом? Мне кажется, оно не завершится после встречи с Барканом.

Высокоуровневые игроки тоже изменили свое мнение.

- Я раньше хотел убить Виида и забрать его квест, но теперь я не хочу этого делать.

- Если этот квест действительно связан с Бессмертным Легионом, ему придется умереть не менее дюжины раз.

- Мне уже надоело страдать. В Джиголасе на мою долю выпало слишком много страданий...
Мое тело требует комфорта.

Люди уже были сыты по горло охотой на Виида.

После прибытия Хашилиса, все корабли-призраки, ранее потопленные пиратами и флотом королевства Хайвен, поднялись из морских глубин.

Сильно пострадавшие в битве корабли Дринпельда и суда пиратов, были не способны и дальше продолжать бой.

Они и так понесли огромные потери, а им еще нужно было как-то вернуться на Версальский Континент.

После того, как морское сражение закончилось, Виид решил вместе с друзьями, вернуться на континент.

Живые скульптуры плыли на трех кораблях-призраках, Виид с друзьями на обычном судне.

- Кхе, кхе. Серебряная, иди, поздоровайся со всеми.

Птица защебетала, сложила крылья и поклонилась.

После этого, Зефи занялся рыбалкой, а Виид решил сварить из морепродуктов суп.

Во время трапезы, Хварен рассказала Вииду о том, как их чуть не раздавил линкор Бессмертного Легиона.

- Какой восхитительный вкус! Увидев корабли Бессмертного Легиона, я подумала, что мы прибыли слишком поздно...

Скорость их судна была настолько медленной, что они прибыли к самому концу битвы.

- Если бы не игра и пение Беллот, приманившее русалок, мы бы точно не успели. - Сказала Ирен.

Своим сладким голосом Беллот смогла очаровать русалок.

Благодаря этому, они смогли прибыть вовремя.

После этого Виид представил друзьям Союн.

Хотя группа встречалась с ней в прошлом - им доводилось вместе охотиться, они не знали друг друга по именам.

"...."

Союн, лицо которой было закрыто маской, как и раньше, не могла разговаривать с другими людьми.

Виид был единственным, с кем она могла говорить.

После того, как все представились, Виид расстелил на палубе кусок ткани, которую использовал для шитья.

- Ну что, начнем?

- Что?

- Хварен, как-то ты выиграла у меня 1190 золотых. Я хочу сыграть еще раз.

Чтобы плаванье не было таким скучным, он решил сыграть в Go-Stop.

Когда Виид предложил Хварен и Беллот сыграть, Зефи, Ирен и Ромуна понимающе переглянулись.

"Я даже не сомневалась, что рано или поздно это произойдет".

"Должно быть, он спланировал это заранее..."

"Кто бы сомневался".

Раньше они никогда не мухлевали в игре, но сегодня был исключительный случай!

Они решили специально проиграть Вииду, привлечшему к игре даже Союн.

- Хватит просто смотреть. Присоединяйтесь к нам.

"....."

- Вы не умеете играть? Ничего страшного, я вас научу. Это легко. Единственное, что вы должны делать, это следовать нескольким простым правилам.

Виид знал, что Союн была богатой, поэтому и позвал ее в игру.

- Все, что вам нужно сделать, это постараться собрать больше всех очков. Если у вас в руках окажется сразу четыре карты одного месяца - вы сможете сразу объявлять тенхо.

Игроки разделились на три лагеря.

Некоторые члены группы пытались подыграть Вииду, кто-то играл всерьез, ну а сам Виид

просто хотел отыгаться.

Беллот и Ирен быстро сбросили свои карты, в то время как Виид, Пейл и Союн продолжали играть.

Союн смогла получить больше всех карт, благодаря тому, что ей два раза выпадал бонус.

Напряжение Виида и Пейла нарастало.

У них, в отличие от Союн, было слишком мало карт.

К тому времени, как пришла очередь хода Союн, напряжение испытывали не только игроки, но и зрители.

Чаг!

Чаг.

Союн взяла ПалГонг и перевернула карту. Ей выпал Сангпи.

Вокруг воцарилось молчание.

- Надеюсь, вы не пойдете на третий ход? - С надеждой спросил Виид.

Сейчас это волновало его больше всего.

"Если у нее есть хоть немного совести, она не пойдет на третий заход".

В этой игре за первый ход можно было заработать не больше 10 золотых, а выигрыш за третий, иногда достигал 2000.

Союн в ответ на слова Виида только кивнула головой и показала три пальца.

За этот день Виид проиграл Союн 6290 золотых, и к концу игры, у него не осталось ни одной карты.

КМС-медиа показывали сражение, разгоревшееся у Джиголаса, в течение целого дня. Эта битва не вызвала большого ажиотажа у зрителей.

- Я ожидал чего-то большего.

В Континенте Магии, убивающий большое количество игроков Виид, был довольно привычным зрелищем.

Интерес игроков к морскому сражению быстро спал. Их внимание переключилось на более важное событие - войну, разгоревшуюся на Центральном Континенте.

В войне принимали участие практически все престижные гильдии.

Это была битва за обладание лучшими землями, замками и деревнями.

Некоторые игроки, ранее неизвестные общественности, своими подвигами завоевывали себе огромную славу.

Они смогли нанести высокоуровневым игрокам из престижных гильдий, значительный урон.

Телевизионные станции транслировали войну в режиме реального времени 24 часа в сутки. Обстановка на Центральном Континенте, все больше накалялась.

"Осень в этом году закончилась невероятно быстро".

Наблюдая за падающими на землю листьями, Ли Хен подумал, что ему скоро снова придется платить за обучение.

"Семестр скоро закончиться, начнутся зимние каникулы, после которых мне нужно будет платить за следующее полугодие".

Тяжело вздохнув, он направился к своему дому.

В настоящее время, они находились на полпути между Джиголасом и Морой. Не смотря на то, что никакая опасность им сейчас не грозила, Виид заставил друзей по очереди дежурить на корабле.

"Пока мы путешествуем, мне нужно сосредоточиться на создании скульптур и пошиве одежды из кожи".

Когда Ли Хен добрался до дома, он увидел у своей двери тех, кого никак не ожидал встретить.

Перед его домом, рядом с черной машиной, стояли люди в костюмах, которые, судя по всему, ждали именно его.

Он попытался обойти незваных гостей, но они преградили ему дорогу.

- Простите, вас зовут Ли Хен?

- Да. А вы кто? - Сделав удивленное лицо, ответил Хен.

В таких ситуациях, лучше всего изображать из себя простака!

Он сделал вид, что никого из них не узнал. Хотя это было неправдой - нескольких человек он раньше видел рядом с Союн. Скорее всего, они были ее телохранителями.

- Отец Союн хотел бы кое-что с вами обсудить. Вы можете уделить ему несколько минут своего времени?

Ли Хен замер.

Его хотел видеть отец Союн.

Впрочем, его это не сильно удивило.

Он понимал, что рано или поздно, это непременно произойдет. Он ждал этого уже давно.

- Да, могу.

После этого, Ли Хена пригласили в машину.

Через некоторое время машина остановилась перед роскошным особняком, окруженным большим садом.

- Это дом Союн?

После его вопроса, телохранители удивленно переглянулись - они думали, что парень знает ее тайну.

- Союн здесь не живет. Эта загородная резиденция ее отца.

После этого он встретился с отцом Союн - президентом Чжон Дюк Су.

Мужчина предложил Ли Хену присесть.

- Добро пожаловать. Вы уже обедали?

Обычно в подобных ситуациях, Ли Хен говорил, что у него во рту еще не было ни крошки. Таков был его принцип.

Но сейчас он чувствовал себя на редкость неловко.

- Спасибо за предложение, но я не голоден.

- Хорошо. Тогда я прикажу подать прохладительные напитки, и мы просто поговорим.

- Все в порядке. Можно поговорить и так. Я вас слушаю.

- Нет, так нельзя. Вы для меня слишком важный гость.

Вскоре принесли напитки и легкие закуски, после чего Чжон Дюк Су продолжил разговор.

- Вы - единственный друг моей дочери в университете "Корея" и в "Королевской Дороге". В каких приключениях вы вместе участвовали?

- Всего в нескольких.

- Я слышал, ваше приключение показывали даже по телевидению. Вы настолько популярны? - Поинтересовался Чжон Дюк Су.

Ли Хен рассказал ему о задании ордена Фрей, о квесте, связанном с личем Шияром и о сражениях, в которых участвовал.

Но это не вызвало у президента Чжон Дюк Су слишком большого интереса. Единственное, что его волновало, была его дочь.

- Скажите... Союн хоть иногда улыбается?

- Улыбается, но очень редко и не долго.

- Мне сказали, что Союн снова начала говорить. Правда, говорит она пока, только с вами.

- Да, так и есть.

- Какие отношения связывают вас и мою дочь?

Ли Хен не ожидал, что их разговор, так быстро перейдет на эту опасную тему.

"Должно быть, он думал об этом, с той минуты, как я сюда приехал".

Любой родитель будет интересоваться парнем, с которым общается его дочь.

Ли Хен становился таким же, когда дело касалось его младшей сестры.

Он бы не хотел, чтобы парень, которого она когда-нибудь встретит, оказался хулиганом или азартным игроком.

Ли Хен заботился о своей сестренке с самого детства, поэтому прекрасно понимал чувства отца Союн.

- Мы с вашей дочерью просто друзья.

Первое, что он услышал от Союн, было слово "друг". Она ясно дала ему понять, что может быть для него только другом.

- Я слышал, что моя дочь вам очень доверяет. Вы уверены, что между вами нет никаких других чувств?

- Я считаю ее просто другом.

Он считал Союн красивой, умной и доброй девушкой. Можно сказать, она была настоящим ангелом.

Хотя, она напрочь разгромила его в GoStop...

"Но, несмотря на это, она всегда была ко мне добра".

Кроме того, она была родом из богатой семьи.

Ли Хен понимал, что не сможет ничего ей дать.

В детстве ему пришлось преодолеть множество трудностей.

В школе, когда его одноклассники хвастались обновками, которые купили им родители, показывали свою новую обувь, одежду или игрушки, Хен пригибался к столу, чтобы на него

никто не обращал внимания.

Уже в то время, ему приходилось думать о счетах за электроэнергию, воду и об арендной плате за дом.

Сейчас Ли Хену уже не нужно было беспокоиться о деньгах. В отличие от своих ровесников, он к этому времени уже успел накопить довольно много собственных сбережений.

Несмотря на молодой возраст, он успел пройти много разных испытаний.

Быть другом той, у кого было все, что пожелаешь, было не просто.

Даже если бы она хотела чего-то большего, он считал, что лучше ему этого избегать.

Их с Союн разделяла огромная пропасть, которую не так легко было преодолеть.

- Моя дочь в детстве получила серьезную психологическую травму, из-за которой в течение долгого времени, не могла говорить. Она начала разговаривать только после того, как познакомилась с вами.

От отца Союн он узнал многое о девушке, о чем раньше даже не подозревал.

"Она на самом деле не могла говорить..."

В течение десяти лет она жила в больнице закрытого типа, вдали от мира. Ее семья не могла спокойно наблюдать за тем, как год за годом, она постепенно угасает.

- Вы вернули мне надежду. Я хотел бы отблагодарить вас за то, что вы сделали. Я понимаю, что это не слишком много. Пожалуйста, примите от меня это в дар. Оставайтесь и дальше другом Союн, и я вас снова отблагодарю. Пожалуйста, помогите мне излечить душу дочери.

Президент Чжон Дюк Су положил рядом с чашкой Хена пухлый белый конверт.

- Я слышал, что ваша семья сейчас испытывает материальные трудности, поэтому решил отблагодарить вас деньгами.

Ли Хен поднял голову и пристально посмотрел в глаза Чжон Дюк Су, потом перевел взгляд на конверт.

- Простите, но я не могу это принять. Я считаю, причина того, что Союн начала говорить заключается не во мне, а в ней самой. Я ничего для этого не сделал.

- Но эти деньги... могут помочь вашей семье.

- Это не из-за моей гордости.

Ли Хен на мгновение задумался о расходах, которые ему предстояли в этом месяце.

Страховка, оплата коммунальных услуг, покупка продуктов и какая-нибудь обновка сестре.

Кроме того, ему нужно было оплатить больничные счета за лечение бабушки.

Из-за все более прогрессирующего рака, она день ото дня становилась все слабее.

Во время госпитализации и реабилитации, которая продолжалась уже несколько месяцев, он успел пообщаться со многими пожилыми людьми.

Он мог бы не ходить в больницу, а только оплачивать счета, но не мог оставить бабушку одну.

Его расходы с каждым следующим месяцем становились все больше, но и доходы, которые он получал благодаря Королевской Дороге, стремительно росли.

"Деньги... действительно ценная вещь. Но мне кажется, не стоит ради них поступаться своими принципами. Я должен зарабатывать деньги своим трудом".

Если бы он сейчас находился в Королевской Дороге, он бы специально отказался от подобного предложения. Так он мог получить гораздо больше денег!

Однако в реальной жизни, он не хотел ни за что получать от кого-то деньги. Он мог обеспечить семью своими собственными силами. Если бы он считал иначе, то ничего не смог бы добиться в этой жизни.

- Считайте эти деньги благодарностью за то, что вы сделали. - Сказал стоявший рядом с отцом Союн секретарь.

- Я не могу их принять, так как считаю Союн своим другом. Я не хочу зарабатывать деньги, продавая свою дружбу. Я считаю, что каждый человек обязан помочь своему другу, если у него наступили тяжелые времена, ничего не требуя взамен.

Если бы он взял эти деньги, это было бы для него огромным подспорьем. Он очень долго страдал, неся на своих плечах бремя долга. Но, несмотря на это, он не хотел кормить свою семью за счет денег, заработанных на дружбе.

"Я и сам сумею заработать на все, что мне нужно". - Подумал Ли Хен.

Президент Чжон Дюк Су не знал, что сказать в ответ.

- Я верю вам, молодой человек. Помогите моей дочери. Я не хочу, чтобы она снова страдала.

- Буду стараться изо всех сил.

Посчитав разговор законченным, Ли Хен поднялся со своего места. Выйдя вслед за охранником до двор, он оглянулся на огромный дом, принадлежавший отцу Союн.

Ли Хен понял, что отец Союн предлагал ему деньги, чтобы понять, что он из себя представляет.

Эта встреча оставила в его душе неприятный осадок. Возможно, он просто завидовал Союн, у которой был отец.

Он прекрасно помнил тот день, когда они впервые встретились. После той встречи, он создал скульптуру богини Фрей, которая имела лицо Союн. Все люди были в восторге от той скульптуры.

"Должно быть, в том конверте было не меньше миллиона Вон. Я правильно сделал, что не стал его брать. Однако, теперь мне придется усиленно охотиться, чтоб заработать деньги, от которых был вынужден отказаться".

Президент Чжон Дюк Су отпил глоток вина из своего бокала.

- Мне кажется, он хороший человек. Врядли кто-то другой сможет исцелить сердце Союна лучше него. Отказаться от миллиарда Вон... Может, ему не настолько нужны деньги, как было написано в отчете?

Могущественные силы быстро расширяли зону своего влияния на Версальском Континенте.

Лидер гильдии Гермес Лафей, радостно поприветствовал гостью, с которой не виделся очень давно.

- Мы не виделись с тех пор, как расстались в Лавиасе. Почему ты вернулась?

- Просто, мне хотелось побродить по миру. Поохотиться и поучаствовать в различных приключениях.

- Добро пожаловать. Многие обрадуются, узнав, что ты снова с нами.

Дайни поставила посох под стену и уселась на стул.

Она познакомилась с Лафеем в день открытия Королевской Дороги, и долгое время охотилась с ним и другими членами гильдии Гермес. И теперь она снова решила к ним вернуться.

<http://tl.rulate.ru/book/487/16857>